304 CD-ACTION 02/2020 A

RESIDENT EVIL 3 ☐ NEW WORLD ☐ GOTHIC ☐ PHOENIX POINT ☐ DARKSIDERS: GENESIS ☐ MECHWARRIOR 5: MERCENARIES ☐ GRY ROKU 2019

PEŁNE WERSJE GIER

THROUGH THE WOODS: COLLECTOR'S EDITION EN

CODEX OF VICTORY EN

NR 02/2020 (304)
OD 14.01.2020 DO 10.02.2020
CENA: 10,99 ZŁ W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 122 ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ. KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 9 MARCA 2020.

CD-ACTION®

ZAPOWIEDZI RESIDENT EVIL 3, NEW WORLD, GOTHIC

RECENZJE PHOENIX POINT, DARKSIDERS: GENESIS, TRANSPORT FEVER 2 MECHWARRIOR 5: MERCENARIES

PUBLICYSTYKA GRY ROKU 2019

ISSN 1426-2916 INDEX 334561
02
9 771426 291006

EISA AWARD
Best Product
2019-2020
CONSUMER NOISE-CANCELLING HEADPHONES
JBL LIVE 650BTNC
JBL
PROFESJONALNE BRZMIENIE BEZPRZEWODOWE
NOWA SERIA SŁUCHAWEK BEZPRZEWODOWYCH
LIVE650BTNC
TŁUMIENIE HAŁASU | BRZMIENIE JBL | ASYSTENT GŁOSOWY
JBL.com

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 11 LUTEGO 2020.

CDA na FB

ZIMOWY POWER NAP

Tworząc redakcyjne zestawienie najlepszych gier 2019 roku, zgodni byliśmy właściwie tylko co do jednego – do ograniania każdy z nas ma wciąż górę świetnych ubiegłorocznych tytułów. Co sprytniejsi zdążyli niektóre nadrobić w okresie świątecznym, ja wziąłem się właśnie z lubością za znakomity Control, odłożywszy zresztą na chwilę Devil May Cry 5. Warto wykorzystać zimowy sen producentów do zaliczenia co lepszych produkcji, bo dni już coraz dłuższe, a spod śniegu (jakiego śniegu?!) powoli będą wychylać główki co ciekawsze tegoroczne premiery. Zaskakująco wiele z nich to zresztą rimejki, których aż czwórkę mamy w arsenale zapowiedzi na ten numer.

Chudszy miesiąc recenzyjny odbijamy sobie tłustą ucztą w dziale Publicystyki, gdzie oprócz naszych Gier Roku znajdziecie m.in. ballady o dwóch takich, co stworzyli kosmos oraz trudach i znoju branżowych tłumaczy. A że święta dały nam doskonałą okazję do konsumpcji kultury, to i Magazyn Kulturalny wyszedł nam w wersji XXL. Życzymy Wam zatem szczęśliwego 2020 roku, a także, jak zwykle...

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Michał Kuszewski

SPIS TREŚCI

GRY

Oskary gamingu rozdane 004
Newsy 006

W PRODUKCJI

Resident Evil 3 008
New World 012
Grounded 015
Alaloth: Champions of the Four Kingdoms 016

JUŻ GRALIŚMY

Gothic (Playable Teaser) 018
GTFO 020
Spiritfarer 022
Wrath: Aeon of Ruin 024
Wildermyth 025
This Land is My Land 026
Meteorfall: Krumit's Tale 027
Black Mesa 028
System Shock 029
Carrion 030

RECENZJE

GameWalker 032
Phoenix Point 038
Mosaic 045
Darksiders Genesis 046
Tools Up! 049
Transport Fever 2 050
MechWarrior 5: Mercenaries 052
Weakless 056
Battlefield V: Wojna na Pacyfiku 057
Sayonara Wild Hearts 058
Ring Fit Adventure 060
Demon's Tilt 062
Halo: Reach 064
Garfield Kart Furious Racing 066
Superliminal 067

PUBLICYSTYKA

Gry Roku 2019 068
Elitarna space opera (mydlana) 088
Too much, czyli tłumacz! 092
Wdzięczni, dźwięczni 096
Seria, która uratowała Xboksa 099
Przyjaciel w jajku 100
Afrocintryzm a sprawa polska 102
Magazyn Kulturalny 104
Szpile 118

TECHNOLOGIE

Newsy sprzętowe 108

TESTY

Ultrabook Asus ZenBook 14 UX434F 109
Procesor Intel Core i9-9900KS 109
Telefon Honor 9X 110
Mobilny pad Razer Junglecat 110
Klawiatura Logitech G Pro X 111
Klawiatura MSI Vigor GK50 111
Klawiatura uRage Exodus 900 111
Słuchawki HyperX Cloud orbit S 112
Słuchawki Sennheiser GSP 370 112
Myszka Genesis Xenon 770 113
Myszka Razer Viper Ultimate 113
Myszka uRage Reaper 900 Morph 113

INNE

Na Luzie 103
Action Redaction 116
Loot 120
Zdrapka z kodem 122

INDEKS GIER

Alaloth: Champions of the Four... 016
Battlefield V: Wojna na Pacyfiku. 057
Black Mesa 028
Carrion 030
Darksiders Genesis 046
Demon's Tilt 062
Garfield Kart Furious Racing 066
Gothic (Playable Teaser) 018
Grounded 015
GTFO 020
Halo: Reach 064
MechWarrior 5: Mercenaries 052
Meteorfall: Krumit's Tale 027
Mosaic 045
New World 012
Phoenix Point 038
Resident Evil 3 08
Ring Fit Adventure 060
Sayonara Wild Hearts 058
Spiritfarer 022
Superliminal 067
System Shock 029
This Land is My Land 026
Tools Up! 049
Transport Fever 2 050
Weakless 056
Wildermyth 025
Wrath: Aeon of Ruin 024

THE GAME AWARDS

OSKARY GAMINGU ROZDANE

Płakał razem z Kojimą: **Witold**

Jak co roku galę The Game Awards oglądaliśmy z dwóch powodów: by usłyszeć, które produkcje zdaniem jury z całego świata(*) (i w mniejszym stopniu graczy) były najlepsze w 2019 oraz by zobaczyć, w co też grać będziemy w 2020.

Piąta już edycja growych Oskarów organizowana przez Geoffa Keighleya zdecydowanie nie zawiodła pod względem rozmachu. Podczas trwającej 3 godziny imprezy zobaczyliśmy dziesiątki zwiastunów, występ Muppetów czy znane twarze zarówno z branży, jak i spoza niej (Michelle Rodriguez z Vinem Dieselem), a wszystko to przy akompaniamencie muzyki z nominowanych produkcji wykonywanej przez The Game Awards Orchestra. W bonusie mogliśmy też pląsać do występów Grimes, Chvrches czy Green Daya.

Wielcy przegrani i wielcy wygrani

Nudno nie było również przy okazji samego wręczania nagród. Już na kilka tygodni przed samą galą zdawało się, że najważniejszych zwycięzców już znamy: Death Stranding otrzymało w końcu aż 9 nominacji (10, licząc Player's Voice) i było zdecydowanym faworytem, Control zaś niewiele mniej, bo 8. W walce o laury (w tym tytuł Gry roku) liczyć miały się też The Outer Worlds (5), Sekiro: Shadows Die Twice (4), remake Resident Evil 2 (4), a także Super Smash Bros. Ultimate (4). Wśród niezależnych produkcji wyróżniały się Gris (3) i Disco Elysium (4).

Ostatecznie jednak był to wieczór ogromnych zaskoczeń i rozczarowań. Najważniejszą statuetkę zgarnęła ku lekkiemu zaskoczeniu produkcja FromSoftware (dorzuciła do niej tytuł najlepszej gry action-adventure), ale to Disco Elysium było największym zwycięzcą tegorocznego The Game Awards. Studio ZA/UM wygrało we wszystkich kategoriach, w jakich było nominowane – najlepszej grze niezależnej, najlepszej grze RPG, najlepszej narracji i świeżej grze indie.

W tym wszystkim nie dało się mimo wszystko przegapić skali porażki głównych faworytów. Jeżeli Hideo Kojima mógł pocieszać się nagrodą za reżyserię (oprócz tego Death Stranding wygrało również w kategorii muzyka/utwór oraz gra aktorska – tu triumfował Mads Mikkelsen), to pozostali nie mieli tyle szczęścia. Control był w stanie pochwalić się jedynie tytułem gry z najlepszym kierunkiem artystycznym, a Super Smash Bros. Ultimate – bijatyki. Capcom oraz Obsidian musieli zaś obejść się smakiem i Los Angeles opuścili bez ani jednej statuetki.

Chociaż tegoroczne TGA nie zawiodło, czuć, że to dopiero rozgrzewka przed nową generacją.

45,2

miliona osób oglądało na żywo tegoroczne wręczenie The Game Awards. Oznacza to, że liczba widzów od 2018 wzrosła aż o 73%. W głosowaniu na gry roku wzięło zaś udział 15,5 miliona graczy. Dla porównania: ostatnią ceremonia oskarową zobaczyło 29,6 miliona ludzi.

Spojrzenie w przyszłość

Nie oszukujmy się jednak – dla większości oglądających rozdanie nagród było co najwyżej dodatkiem do dziesiątek zwiastunów i zapowiedzi, jakie dane nam było zobaczyć czy usłyszeć. Tutaj również się raczej nie zawiedliśmy, chociaż zabrakło jakiegoś mocniejszego akcentu – tytułu, który zdominowałby całą galę. Najpewniej miał nim być VR-owy Half-Life: Alyx, ale z racji tego, że wyciekł niestety na kilka tygodni przed imprezą (co doprowadziło do przed-

(*) *W tym gronie także CD-Action.*

Atrakcją imprezy, oprócz samych nagród i zapowiedzi, były również koncerty.

LAUREACI

Player's Voice (nagroda graczy): **Fire Emblem: Three Houses**
Gra roku: **Sekiro: Shadows Die Twice**
Najlepsza gra akcji: **Devil May Cry 5**
Najlepsza gra action-adventure: **Sekiro: Shadows Dice Twice**
Najlepsza gra RPG: **Disco Elysium**
Najlepsza narracja: **Disco Elysium**
Najlepsza reżyseria: **Death Stranding**
Najlepszy kierunek artystyczny: **Control**
Najlepsza gra rodzinna: **Luigi's Mansion 3**
Najlepsza bijatyka: **Super Smash Bros. Ultimate**
Najlepsza gra strategiczna: **Fire Emblem: Three Houses**
Najlepsza gra sportowa/wyścigowa: **Crash Team Racing Nitro-Fueled**
Najlepsza gra wieloosobowa: **Apex Legends**
Najlepsza gra niezależna: **Disco Elysium**
Najlepsza muzyka/utwór: **Death Stranding**
Najlepszy projekt dźwięku: **Call of Duty: Modern Warfare**
Najlepszy występ aktorski: **Mads Mikkelsen (Death Stranding)**
Najlepsze wsparcie społeczności: **Destiny 2**
Najlepsza rozwijająca się gra: **Fortnite**
Najlepsza gra mobilna: **Call of Duty: Mobile**
Najlepsza gra VR/AR: **Beat Saber**
Świeża gra indie: **ZA / UM – Disco Elysium**
Gra, która zmienia świat: **Gris**
E-sportowa gra roku: **League of Legends**
Trener e-sportowy: **Danny „Zonic" Sørensen – Astralis (CS:GO)**
Wydarzenie e-sportowe: **League of Legends World Championship 2019**
E-sportowy konferansjer: **Eefje „sjokz" Depoortere**
Zawodnik e-sportowy: **Kyle „Bugha" Giersdorf – Immortals (Fortnite)**
Drużyna e-sportowa: **G2 Esports (League of Legends)**
Najlepszy twórca okołogrowy roku: **Shroud (Michael Grzesiek)**

Największymi zwycięzcami tegorocznej gali byli twórcy Disco Elysium.

Mimo nagrody za reżyserię Kojima opuścił Los Angeles raczej rozczarowany.

wczesnej publikacji zwiastuna), Geoff Keighley nie bardzo miał czym go zastąpić. W tej sytuacji nieobecność remake'u Resident Evil 3, który zapowiedziano kilka dni wcześniej podczas State of Play, również mogła rozczarować.

Na szczęście w sukurs przyszedł Microsoft, prezentując wygląd nowego Xboksa Series X i ogłaszając przybliżoną datę premiery konsoli (bez zaskoczenia – okres świąteczny 2020). Dodatkowo gigant zaskoczył nas – zdecydowanie był to jeden z jaśniejszych punktów tegorocznej edycji – zwiastunem Senua's Saga: Hellblade II, sequela świetnego Senua's Sacrifice. Gdyby tego było mało, pokazano także króciutki teaser The Wolf Among Us 2 – kontynuacji najbardziej chyba nieodżałowanej produkcji z portfolio upadłego Telltale Games. Pewne zainteresowanie wzbudził też Godfall, czyli pierwszy oficjalnie potwierdzony exclusive dla PlayStation 5. – „trzecioosobowy fantasy looter-slasher" Gearboksu.

Jednak nawet znane już wcześniej tytuły zaprezentowały się całkiem nieźle: Ghost of Tsushima w końcu doczekało się przybliżonej daty premiery (lato 2020), ale wciąż twórcy skąpią nam porządniejszej porcji gameplayu. Ważnym punktem programu miały być dwie produkcje osadzone w uniwersum League of Legends, ale... zobaczyliśmy tylko krótkie ich teasery i właściwie trudno powiedzieć coś więcej na ich temat. Odrobinę zaskoczyło MMO od Amazonu, New World, o którego istnieniu chyba większość z nas zapomniała, a które zadebiutuje już za kilka miesięcy. Sporo zamieszania zrobiono także przy okazji prezentacji adaptacji „Szybkich i wściekłych"... tyle że nie do końca wiadomo dlaczego, ponieważ wygląda dość... nieświeżo. Chociaż nie aż tak jak nowa gra w uniwersum Dungeons & Dragons, która po stareńkim Dark Alliance z PS2 wzięła chyba nie tylko nazwę. |CDA|

Opóźniony Warcraft III: Reforged...

PC Odświeżona wersja Warcrafta III miała zadebiutować już w 2019 i fani do samego końca liczyli, że premiera nastąpi w grudniu. W końcu poinformowano, że Reforged trafi na rynek 29 stycznia, w cenie 30 lub 40 euro (w zależności od liczby bonusów), zresztą wraz z WarCraftem z 2002 roku jako gratisem.

www.blizzard.com

...i Ori and the Will of the Wisps

PC XBO Sequel hitowego Ori and the Blind Forest zostanie wydany z miesięcznym opóźnieniem – 11 marca. Ważniejszą informacją jest jednak to, że Moon Studios pracuje nad action erpegiem dla fanów Zeldy, Diablo, Dark Souls i innych przedstawicieli gatunku. Nie znamy szczegółów, ale czekamy z niecierpliwością!

www.orithegame.com

408

tysięcy pecetowych kopii Red Dead Redemption 2 sprzedało się w listopadzie, zdradza SuperData – przypomnijmy, gra zadebiutowała piątego, więc mowa o niemal całym miesiącu. Czasowa ekskluzywność blaszakowej wersji w sklepie Epic Games raczej nie pomogła w sprzedaży, bo wielu graczy wciąż rękami i nogami broni się przed tą coraz bardziej aktywną konkurencją Steama, jednak dla porównania sprzedaż Borderlands 3 (również tylko w EGS-ie) to 1,78 miliona egzemplarzy w ciągu miesiąca po premierze. W tej sytuacji porównujemy jednak pecetowy port ze świeżutką premierą Gearboksa, więc chyba nie można się temu dziwić.

bit.ly/2sPipId

Brzydalu, zostań orkiem

BIZ Jeśli jesteś bardzo owłosiony, masz mnóstwo zmarszczek, piegów lub w inny sposób charakterystyczną twarz („wyglądasz jak skórzana torba", „twoja twarz jest trochę ugh"), a do tego jesteś niski (poniżej 1,52 m) lub wysoki (1,83 m i więcej), masz szansę wygrać casting na orka lub goblina w nadchodzącym serialu w uniwersum „Władcy Pierścieni". Wyjątkiem są rudzielce, poszukiwani „w każdym wieku, we wszystkich kształtach i rozmiarach". Agencje zatrudnione przez Amazon ewidentnie próbują ułatwić sobie charakteryzację – zdjęcia do serialu mają ruszyć już w tym roku.

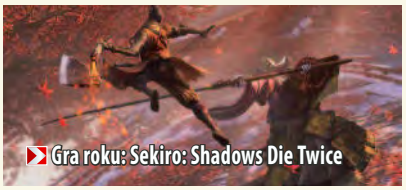
www.primevideo.com

Galeria

Steam Awards 2019

PC Są już wyniki głosowania, jakie tradycyjnie przeprowadziło za pośrednictwem Steama Valve. Wiemy już, jakie gry skradły w tym roku serca największej liczby graczy.

store.steampowered.com


Gra roku: Sekiro: Shadows Die Twice

Gra VR roku: Beat Saber

Owoc miłości: Grand Theft Auto V

Razem raźniej: DayZ

Najbardziej innowacyjna rozgrywka: My Friend Pedro

Gra ze znakomitą fabułą: A Plague Tale: Innocence

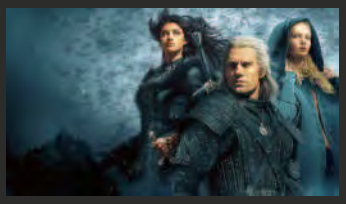
Najlepsza gra, w której jesteś do bani: Mortal Kombat 11

Znakomity styl wizualny: Gris

POSZUKIWANY ORKODONTA

Wiedźmin za granicą...
KUL Na Netfliksie pojawiła się w końcu ekranizacja opowiadań Sapkowskiego, z Henrym Cavillem w roli Geralta. Historia napisana została przez Lauren Schmidt, a w produkcji brał udział znany z odjazdowych animacji Tomek Bagiński wraz z Platige Image. Recenzji serialu szukaj w Magazynie Kulturalnym.

netflix.pl



...i w Polsce
KUL Fanowski film osadzony w uniwersum „Wiedźmina", „Pół wieku poezji później", zaliczył wprawdzie poślizg na ostatniej prostej, ale ostatecznie po latach udało mu się zadebiutować na YouTubie. Dziecku zbiórek crowdfundingowych (48 365 zł na PolakPotrafi i 8370 $ na Indiegogo) przygląda się w Magazynie Kulturalnym Krigore.

bit.ly/39JLbuL

Film

1 milion egzemplarzy Untitled Goose Game, jednej z najzabawniejszych gier zeszłego roku, sprzedano od wrześniowej premiery do końca roku – w nieco ponad trzy miesiące. To imponujące, zwłaszcza biorąc pod uwagę, że na PC Gęś to exclusive sklepu Epica. Strzelamy, że tak wysoki wynik to w dużej mierze zasługa wersji konsolowych. Tak czy siak, pozostaje powiedzieć tylko jedno: HONK.

goose.game

11 miliardów złotych z haczykiem zażądała od Twitcha rosyjska firma Rambler. Chodzi o nielegalnie transmitowane wydarzenia sportowe, a konkretniej rozgrywek angielskiej Premier League, na co koncern ma w Rosji wyłączność – naliczył 36 tysięcy przypadku naruszania jego praw. Zażądał odszkodowania, padła także groźba zablokowania platformy streamingowej na terenie kraju. Platforma należąca do Amazona próbowała bronić się, zrzucając odpowiedzialność na użytkowników, co jest trochę nie na miejscu, biorąc pod uwagę, że jeszcze niedawno co chwilę słyszeliśmy o mniej lub bardziej zasłużonych banach dla streamerów. Ostatecznie skończyło się na ugodzie: Twitch nie zapłacił Ramblerowi ani grosza, ale udostępnił firmie narzędzia mające walczyć z piractwem.

www.twitch.tv

Bioshock w drodze

BIZ O tym, że do graczy zmierza nowy Bioshock, wiemy od dawna – teraz jednak zyskaliśmy potwierdzenie. 2K poinformowało o założeniu nowego studia Cloud Chamber, którego dwa oddziały (jeden w USA, drugi w Kanadzie) mają w najbliższych latach skoncentrować się właśnie na tej marce. Prasówka informuje o tym, że na czele firmy stanie Kelley Gilmore, która będzie pierwszą kobietą w historii 2K piastującą takie stanowisko – tylko trochę wstyd chwalić się czymś, co w 2020 wcale nie jest osiągnięciem, a powinno być normą.

www.take2games.com

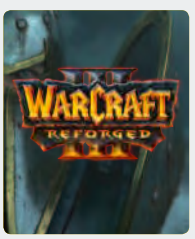
JUŻ WKRÓTCE

Dragon Ball Z: Kakarot
PC PS4 Po co mieć jedno imię, jak można mieć dwa, z czego drugie takie, że dzieci się śmieją w szkole.

17.01

Journey to the Savage Planet
PC PS4 XBO Co-opowa wyprawa na czekającą na odkrycie i skatalogowanie planetę.

28.01



Warcraft III: Reforged
PC W 2020 Warcraft III osiąga pełnoletność, więc najwyższa pora na nowe pokolenie.

29.01

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
STYCZEŃ	
16 To the Moon (przygodowa)	NS
17 Dragon Ball Z: Kakarot (bijatyka)	PC, PS4
21 Moons of Madness (survival horror)	PS4, XBO
23 The Walking Dead: Saints & Sinners (FPS)	PC
24 Commandos 2 – HD Remaster (RTS)	PC
28 Journey to the Savage Planet (przygodowa)	PC, PS4, XBO
28 Pillars of Eternity II: Deadfire (RPG)	PS4, XBO
29 Coffee Talk (przygodowa)	PC, PS4, XBO, NS
29 Warcraft III: Reforged (RTS)	PC
Darwin Project (akcja)	PC, PS4, XBO
LUTY	
04 The Dark Crystal: Age of... (RPG/taktyczna)	PC, PS4, XBO, NS
04 Zombie Army 4: Dead War (FPS)	PC, PS4, XBO
11 Ori and the Will of the Wisps (platformowa)	PC, XBO
11 Yakuza 5 (akcja)	PS4
14 Darksiders Genesis (akcja)	PS4, NS
14 Railway Empire (tycoon)	NS
14 Street Fighter V: Champion Edition (bijatyka)	PC, PS4
18 Bayonetta & Vanquish 10th Anniversary... (akcja)	XBO
19 The Suicide of Rachel Foster (interaktywny film)	PC
20 Devil May Cry 3 Special Edition (akcja)	NS
25 Conan Chop Chop (akcja)	PC, PS4, XBO, NS
25 Mega Man Zero/ZX Legacy... (platformowa)	PS4, NS
28 Marvel's Iron Man VR (akcja)	PSVR
28 One Punch Man: A Hero Nobody...(bijatyka/akcja)	PC, PS4, XBO
28 Romance of the Three Kingdoms XIV (strategiczna)	PC, PS4

Dział Info przygotował: 9ker, Witold.

PRODUCENT: CAPCOM
DATA WYDANIA: 3 KWIETNIA 2020
MULTI: ASYMETRYCZNY MULTIPLAYER DLA PIĘCIU OSÓB (4 VS 1)

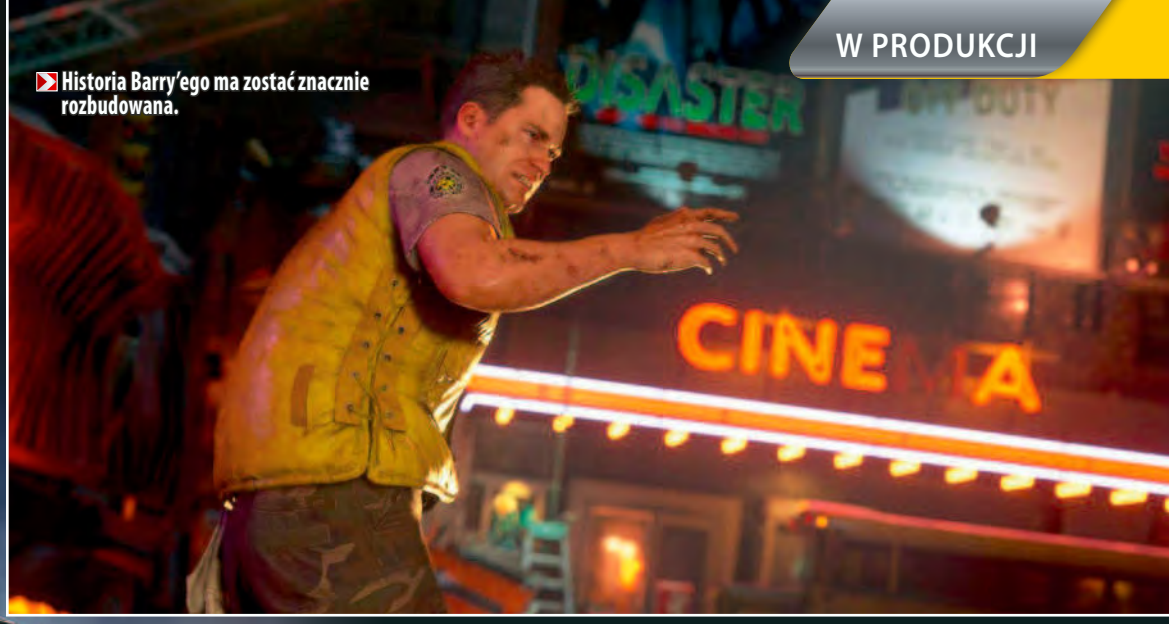
ZOMBIE • NEMESIS • REMAKE • RACOON CITY

Wyrzutni rakiet Nemesisa już się boi: **Ninho**

Capcom zwiódł wszystkich. A przy okazji ponownie zgłosił akces do nagrody publiczności w kategorii developera roku.

RESIDENT EVIL 3

Wiele wskazuje, że będzie to jeszcze lepszy remake niż RE2.



Historia Barry'ego ma zostać znacznie rozbudowana.

Zombie będzie znacznie więcej niż w RE2, podobnie jak to miało miejsce w pierwowzorze.

Do dzisiaj dwiema najlepiej sprzedającymi się częściami Resident Evil pozostają te oznaczone numerkami 5 oraz 6 (odpowiednio 7,5 i 7,4 miliona sprzedanych egzemplarzy). Te, w których studio odeszło od horrorowych korzeni, a ciężar przesunięto w stronę akcji. Dlatego choć we wrześniu poczułem się nieco rozczarowany, że zamiast kolejnej dużej odsłony, dostajemy spin-off w postaci Project Resistance, to rozumiałem podejście – szczególnie że spodziewałem się, iż remake Resident Evil 3 i tak jest już w trakcie produkcji.

Nie myliłem się, choć nie przewidziałem, że jego premiera nastąpi tak wcześnie. Otóż Project Resistance było zasłoną dymną i ostatecznie okazało się jedynie online'owym trybem RE3. Z perspektywy czasu zabawnie czyta się wypowiedzi developerów z Capcomu tłumaczących i broniących decyzji o stworzeniu gry bazującej na asymetrycznym co-opie. Oni bowiem już wtedy wiedzieli, że to wszystko tylko przykrywka. Dobrze rozegrane, Capcomie, dobrze rozegrane...

Witamy w Raccoon City

W okolicach 2001 roku mogłoby się wydawać, że to Jill Valentine będzie główną bohaterką serii. Po występie w pierwszym Resident Evil, w którym uciekła z posiadłości Umbrelli w górach Arklay, członkini zespołu S.T.A.R.S. znalazła się na ulicach Raccoon City. Miasto zaczęło pogrążać się w anarchii, wirus T zamienił większość populacji w zombie. Ale nie to było największym problemem Jill – wraz z własnym życiem z posiadłości w Arklay wyniosła także cenne informacje o tym, kto stoi za rozprzestrzenianiem się zarazy. Umbrella wysłała więc najnowszy rodzaj tyranta, Nemesisa, którego jedynym celem była eliminacja pozostałych przy życiu członków zespołu S.T.A.R.S. i zatuszowanie nieetycznych działań korporacji.

Historia ta, podobnie jak wygląd osobnika zwanego Nemesisem, jest znana wszystkim fanom serii. Nie ma jednak wątpliwości, że Capcom tu i ówdzie ją dopracuje, kilka kwestii zmieni tak, by fabularne drobinki absurdu nieco mniej zgrzytały między zębami. Wszak to braki w historii były przez krytyków uznane za jedną z głównych wad pierwowzoru. Z racji tego, że „trójka" jest pierwszą grą serii bez dwóch kampanii, nie musimy się martwić, że developerzy, podobnie jak to miało miejsce w RE2, popsują zazębianie się scenariuszy. Inna sprawa, że przez postawienie na jednego bohatera gra okazała się krótsza – tutaj widzę przed Capcomem pole do popisu. 4–5-godzinna kampania to będzie trochę za mało. Wydłużenie rozgrywki nie powinno być jednak problemem – pod wpływem zapowiedzi remake'u postanowiłem odświeżyć sobie pierwowzór i co najmniej kilka wątków aż prosi się o rozwinięcie. Weźmy choćby posterunek policji w Raccoon City – skoro studio ma już gotową cała ogromną lokację, to czemu Jill nie miałaby spędzić w nim nieco więcej czasu? Takich przykładów mam w zanadrzu więcej, a i Capcom nie kryje, że ma własne pomysły na wzbogacenie historii „trójki". Na pierwszy ogień idzie **postać Barry'ego, która w pierwowzorze miała krótki, choć bardzo znany epizod. Twórcy zapowiadają, że w remake'u dostanie on więcej czasu ekranowego**, a i jego rola w opowieści ulegnie zmianie.

Sprawa Nemesisa

Tym, co po ogłoszeniu remake'u RE3, stało się najczęściej poruszaną kwestią, był wygląd głównego złego – Nemesisa. Twarz tyranta została zmieniona względem pierwowzoru i zdaniem wielu nie zachowuje przerażającego wyglądu sprzed lat. No cóż, Nemesis wdzięczy się do was z okładki – oceńcie więc sami.

Sukces RE2

Tym, co miało tylko utwierdzić Capcom w tym, że studio obrało dobrą ścieżkę, był wielki sukces remake'u drugiej części Resident Evil. Ta sprzedała się w 2019 roku w ponad pięciu milionach egzemplarzy, co oznacza, że gra przebiła swój pierwowzór, którego licznik zatrzymał się tuż przed 5 mln kopii.

Może to być jeden z punktów zapalnych dla fanów klasycznych Residentów. Podobnie zresztą jak **odświeżenie wyglądu Jill, a przede wszystkim Carlosa**, który przychodzi głównej bohaterce w sukurs podczas rozpaczliwej ucieczki ze skazanego na zagładę miasta. Muszę przyznać, że choć jestem ogromnym fanem serii, to godzę się na te zmiany bez większego sprzeciwu. Capcom doskonale zdaje się bowiem rozumieć, że niektóre kwestie miały rację bytu w latach 90. (vide spódniczka Jill – kompletnie niepraktyczna w trakcie licznych ucieczek przed Nemesisem), ale dzisiaj już niekoniecznie.

Czas uciekać

Po odświeżeniu stareńkiego RE3 dotarło do mnie, co w remake'u powinno zostać zmienione w porównaniu z pierwowzorem. Jeśli mamy bać się Nemesisa (abstrahując od jego wyglądu), to nie możemy być w stanie za każdym razem wpakować w niego tyle nabojów, by musiał „odpocząć". Wprawdzie przed laty był on przerażający pomimo tego faktu, jednak wówczas klimat zaszczucia i przerażenia budowało co innego – Nemesis łamał zasady serii. Wcześniej po przekroczeniu drzwi oddzielających nas od dowolnego przeciwnika, wiedzieliśmy, że jesteśmy bezpieczni. Takie poczucie odebrał nam tyrant z „trójki", który nic nie robił sobie z zamkniętych drzwi i wbijał się do nas przez ścianę. W 2020 na pewno miliony graczy będą krzyczeć z przestrachu, gdy Nemesis zaskoczy ich w najmniej oczekiwanej chwili, jednak relatywnie łatwe pokonanie go może psuć efekt. Czemu mielibyśmy bowiem bać się potwora, któremu wystarczy wpakować kilka magazynków w łeb, by kupić sobie trochę spokoju?

Ta kwestia musi zostać w odpowiedni sposób wyważona, by wpisać się w zdecydowanie bardziej nastawiony na akcję charakter trzeciej części serii. Nie zdziwiłbym się, gdyby fragmenty, w których przejmujemy kontrolę nad Carlosem, były gameplayowo zbliżone do tego, co w remake'u „dwójki" widzieliśmy przy okazji czwartego ocalałego, Hunka. Dość napisać, że trup będzie się ścielił gęsto.

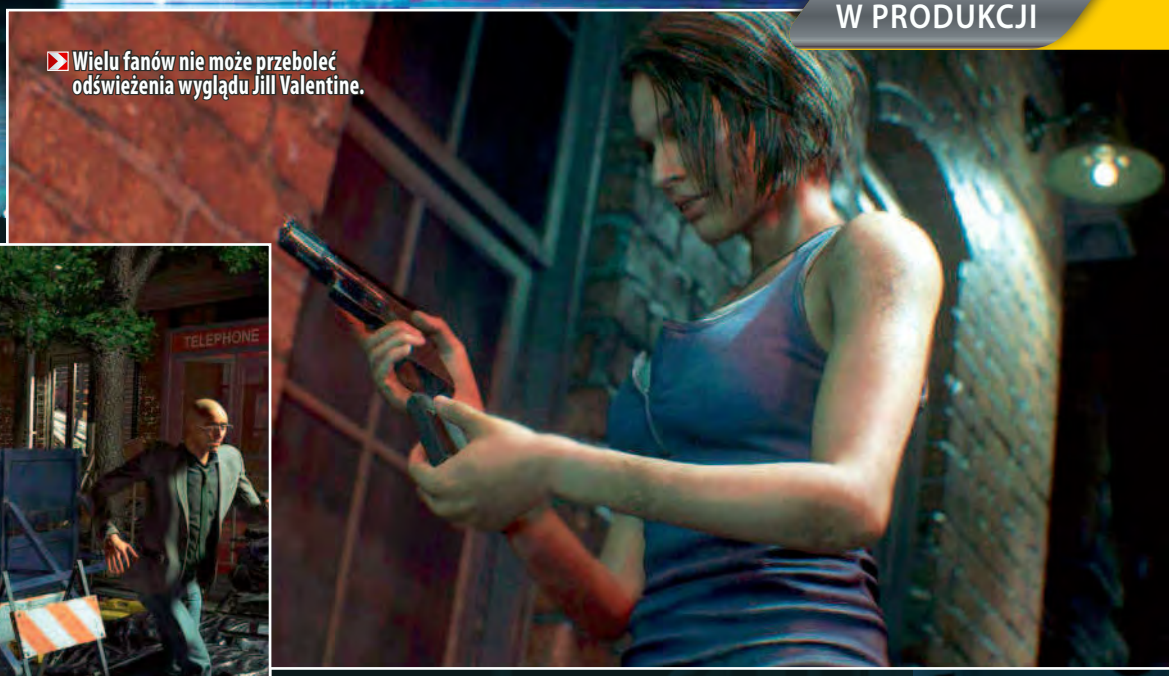
Zobaczymy początek epidemii na ulicach Raccoon City.

Czworo na jednego

Podobnie zresztą jak w dołączonym do remake'u w trybie multiplayer. Project Resistance, obecnie nazywany już po prostu Resident Evil: Resistance, będzie dla „trójki" tym, czym dla starszych części było Mercenaries. Wciąż pozostaje to jednak asymetryczne multi, założeniami przypominające nieco film „Cube". Czworo nastolatków zostało zamkniętych w centrum treningowym Umbrelli, które powstało tylko po to, by sprawdzić możliwości bojowe tyrantów. Eksperyment nadzoruje dwóch pracowników konsorcjum – Daniel Fabron i znana z RE2 Annette Birkin. Mężczyzna w swojej „talii" posiada potwory o mocniejszych atakach, których wykorzystanie wymaga jednak dużo „punktów ruchu". Dodatkowo może on wcielić się w dowolnego zombiaka, a nawet Mr. X, by osobiście dać popalić nastolatkom. Kobieta natomiast opiera swoje badania na podawaniu mutantom zastrzyków wzmacniających ich możliwości. W ostateczności może przywołać swego męża, zmutowanego Williama Birkina i pokierować powstałym w wyniku ekspozycji na wirus G tyrantem.

Pozostali gracze nie będą całkowicie bezbronni – do wyboru dostaną sześć postaci, z których każda pochwali się odmiennymi umiejętnościami specjalnymi. Aby przedzierać się do kolejnych lokacji i ostatecznie

Choć remake rozbuduje historię pierwowzoru, to nie zabraknie w nim postaci kluczowych dla opowieści.



Wielu fanów nie może przeboleć odświeżenia wyglądu Jill Valentine.

dotrzeć do wyjścia, będą musieli poszukiwać kluczy dostępu i mierzyć się z upływającym czasem. Nie udało mi się niestety załapać do zamkniętych betatestów, jednak **udostępnione fragmenty rozgrywki pozwalają sądzić, że będzie to bardzo przyjemny dodatek do głównego dania**. Jedna rozgrywka potrwa maksymalnie 15 minut, a choć siła ognia uciekających jest zdecydowanie wyższa od tego, co na pole walki może wypuścić piąty gracz, to nagrania pokazały jedno – czasu na ucieczkę z ośrodka badawczego jest naprawdę niewiele i największym problemem będzie nie walka z potworami, ale dotarcie do windy, dzięki której opuścimy laboratoria Umbrelli.

Po obejrzeniu dotychczasowych materiałów pozostaje nam się jedynie cieszyć, że Capcom nie chciał zarobić dwa razy i nie wypuści Project Resistance jako osobną grę. Wówczas ten asymetryczny multiplayer najzwyczajniej w świecie by przepadł, przeszedł bez echa, będąc jedynie niezłą gra online na kilka godzin. A tak dostajemy nie tylko kolejny remake klasycznej części serii, ale i jedyną rzecz, której brakowało w nowej „dwójce" – rozgrywkę wieloosobową. Czegóż jednak można spodziewać się po studiu, które w ostatnich latach podejmuje bodaj same bardzo dobre decyzje? Ja zaskoczony nie jestem.

Podobnie nie będę, gdy **na początku kwietnia dostaniemy jeszcze lepszy remake niż ten, który obecnie uznaje się za odnowienie idealne**. Studio wraz z Resident Evil 2 postawiło poprzeczkę bardzo wysoko. Jeśli jednak ktoś ma ją przeskoczyć, to właśnie ono. Zajmuje się bardziej wdzięcznym materiałem źródłowym, w którym może zdecydowanie więcej zmieniać (ze względu na niezbędne wydłużenie rozgrywki), możliwości silnika zna doskonale, a do tego wszystkiego na podorędziu ma jednego z najlepszych, najbardziej rozpoznawalnych potworów wszechczasów. Gardłowe „STAAARSSSS!" zna każdy szanujący się gracz – Nemesis nadchodzi! |CDA|

Tryb mutiplayer będzie próbą świeżego spojrzenia na uniwersum.

PRODUCENT: AMAZON GAME STUDIOS
DATA WYDANIA: MAJ 2020
OPŁATY: NIEZNANE

MMO • SURVIVAL

NEW WORLD

Odkrywał nieznany ląd: **Witold**

Kiedy w 2014 Amazon ogłosił, że zamierza wejść na rynek „dużych" gier, wiele osób spodziewało się prawdziwej rewolucji. Pół dekady później wciąż na nią czekamy, a New World wcale nie ma ambicji, by wywracać zastany porządek.

Amazon Game Studios potrzebowało dobrych kilku lat, aby jego pierwsza poważna produkcja w końcu nabrała realnych kształtów. Kiedy jednak w końcu to nastąpiło, okazało się, że developerzy mają do zaoferowania kilka własnych pomysłów i – co chyba najważniejsze – świeże spojrzenie na cały gatunek MMO.

Nowy wspaniały świat

Oryginalne podejście widać już po wyborze realiów. New World zabierze nas do teoretycznie dobrze znanego XVII wieku z konkwistadorami, muszkietami i szkorbutem, ale... zamierza jednocześnie udawać, że nie wie, o czym mówimy, kiedy wspomnimy o Kolumbie, traktacie z Tordesillas czy nawet Europie. Jest to bowiem „rzeczywistość alternatywna naszego świata", czym twórcy próbują ratować się najpewniej przed zarzutami o pochwałę kolonializmu (takie zarzuty i tak pojawiły się w części mediów), ale na razie brzmi to cokolwiek niespójnie.

Fabuła kręcić się będzie wokół wyspy Aeternum, która jest jednym z niewielu miejsc na Ziemi obfitujących w minerał Azoth: w teorii źródło życia wiecznego, w praktyce – magii. Od tysiącleci przyciąga do siebie śmiałków ze wszystkich zakątków świata (w trailerze widzieliśmy m.in. rzymskich legionistów), ostatecznie zasilających w dużej części szeregi Skażonych – zdegenerowanych przez kontakt z magią stworów. Oprócz tego na Aeternum nie braknie wszelkiej maści duchów i nieumarłych, a długotrwała ekspozycja na działanie Azoth trwale zmieniła tutejszą naturę – niekoniecznie przyjaźnie nastawioną do zakłócających jej spokój. W taki to właśnie galimatias wrzuceni zostaną gracze przybyli na tę ziemię w poszukiwaniu bogactw wszelkiej maści.

Tabula rasa

Na szczęście narzędzi do poradzenia sobie z trudnościami nie powinno nam zabraknąć. **Twórcy chwalą się swoim bezklasowym system rozwoju, który w teorii pozwoli chętnym doskonalić się w każdym możliwym kierunku** – chociaż w grze ciągle obecny będzie tradycyjny model levelowania. Tak więc, chwytając za miecz, staniemy się wojownikiem, dobywając arkebuz – łowcą, gdy zaś znajdziemy kostur światłości, będziemy mogli zająć się leczeniem towarzyszy.

Bezklasowy system powinien przypaść do gustu fanom TES-ów.

Obrona fortów będzie ważnym elementem zabawy.

Podczas używania konkretnej broni będziemy zwiększać w niej naszą biegłość. Z czasem odblokujemy dzięki temu kolejne zdolności z nią powiązane (np. nowe czary), a każdy oręż zaoferuje nam dwie ścieżki rozwoju (w przywołanym przykładzie był to miecz, przy którym skupić możemy się na zadawaniu obrażeń lub ich blokowaniu).

Jako że jednocześnie możemy dzierżyć trzy różne typy oręża, będziemy w stanie płynnie zmieniać role w drużynie, np. zabierając się za uzdrawianie kompanów, gdy padnie dotychczasowy healer. Niesie to ze sobą również jedno zagrożenie – ponieważ niektóre przedmioty będą na stałe przypisane do naszej postaci (David Verfaillie, dyrektor kreatywny gry, zapewniał mnie, że ograniczy się to do najpotężniejszego ekwipunku i tego z questów), zdobycie jakiegoś rarytasu możemy przypłacić przymusem jego używania. Jeżeli przy tym będziemy w nim niewyćwiczeni, pozostanie nam tylko mozolny grind.

Same starcia zresztą wymuszą na nas korzystanie ze wspomnianych mechanizmów. Przede wszystkim mają być dynamiczne i oparte na umiejętnościach graczy. Nie tylko więc samodzielnie wycelujemy z muszkietu, ale zablokujemy ciosy, uskoczymy z drogi przeciwnikom i w locie zmienimy broń, rotując zarazem dostępnymi zdolnościami i stylami walki. Jak bardzo utrudni to życie mniej zręcznym graczom? Trudno powiedzieć, ale twórcy twierdzą, że satysfakcja płynąca z potyczek wynagrodzi wszelkie trudności.

Ogniem i mieczem

Okazji do przetestowania się w bitwie z pewnością nie zabraknie. Całe Aeternum usiane będzie ruinami, podziemiami i ukrytymi świątyniami, których strzec będą wszelkiej maści przeciwnicy. Zapuścimy się tam w ramach zadań, jednak za najczęstszy pretekst posłuży chęć zdobycia cennych przedmiotów i rzadkich zasobów. PvE święcić triumfy będzie także podczas inwazji Skażonych na fortece graczy, mogących zakończyć się ich całkowitym zniszczeniem – obrona osiedli stanowić ma istotną część naszej przygody, zwłaszcza tej wysokopoziomowej. Twórcy nie przewidują bowiem żadnych rajdów czy instancji umieszczonych poza otwartym światem – jeżeli więc pojawią się jacyś bossowie, to tylko „pod chmurką". Verfaillie zapewniał przy tym, iż **wyzwań dla maksymalnie pięcioosobowych drużyn nie zabraknie**, chociaż nie chciał zdradzić niczego więcej. Zaznaczył też, że studiu zależy na tym, by indywidualna droga do najwyższego poziomu stanowiła przygodę samą w sobie.

Czasem użyjemy też broni nieco większego kalibru.

Jednak to nie walka z komputerowymi przeciwnikami będzie głównym punktem programu – ewidentnie **największą wagę twórcy przywiązują do interakcjami z innymi graczami**, w tym oczywiście starć (opcjonalnych i wymagających stosownego oznaczenia). Weźmie w nich udział nawet 100 osób, lecz ogromne potyczki nie zdarzą się raczej na co dzień. Zaangażowanie takiej liczby zbrojnych sprawi trudności nawet największym kompaniom (tutejszym gildiom), chociaż gra zdecydowanie będzie warta świeczki – w końcu stawką jest poszerzenie granic danej frakcji.

Obywatel gracz

Tutaj dochodzimy do najważniejszej cechy New World – działania samych graczy. Od nich zależeć ma polityczna mapa Aeternum – mimo obecności ludzkich enpeców

POMOCNA DŁOŃ

Developerzy przy okazji przygotowywania wczesnej wersji produkcji chyba nieco za bardzo uwierzyli w hasło „Cała władza w ręce ludu". Podczas testów alfa gracze skarżyli się na... odrobinę za dużą samodzielność, jakiej twórcy od nich wymagali. W New World nie było bowiem wtedy ani jednego ludzkiego enpeca, który mógłby wysłać nas na jakąś misję. Studio wyciągnęło więc odpowiednie wnioski i zaludnili świat przyjaznymi postaciami niezależnymi – znajdziemy je w każdej osadzie. Dostaniemy od nich zlecenia, dzięki którym poznamy mechanizmy rządzące tytułem, a także wyruszymy w nieeksplorowane wcześniej miejsca. Oczywiście pozwoli nam to także na zdobycie silniejszych przedmiotów i zarobienie potrzebnego doświadczenia – to ukłon w stronę tych osób, które niekoniecznie mają ochotę same sobie organizować zabawę.

Magiczny minerał Azoth skusi niejednego śmiałka.

Skarby wyspy będą całkiem nieźle strzeżone.

Czasem rozsądniejszym wyborem będzie ucieczka.

To gracze zadecydują o polityce w grze.

to właśnie my przejmiemy w posiadanie obecne na wyspie osady. Każda z nich wiązać się będzie z otaczającym ją terytorium – i siłą rzeczy w końcu dla kogoś zabraknie ziemi (zwłaszcza że wciąż spora część należeć będzie do Skażonych czy innych nieumarłych). Stąd mniejsze kompanie najpewniej połączą się w większe organizmy, które dysponując większymi zasobami finansowymi, pozwolą sobie na większe inwestycje w wioski i miasteczka. Wspólnymi siłami wybudujemy więc kolejne budynki (niestety w z góry ustalonych miejscach), rozwiniemy już gotowe i zadbamy o odpowiednie fortyfikacje. Mury przydadzą się przy wspomnianych inwazjach Skażonych oraz – zapewne częściej – gdy u bram stanie wrogi klan z licznymi machinami oblężniczymi (w tym armatami), żądając hołdu lennego lub innego haraczu.

Wizja ta nieco mnie zaniepokoiła, bo jednocześnie twórcy zarzekają się, iż równie opłacalne co wojaczka, mają być handel, wydobywanie i przetwarzanie surowców. Verfaillie uspokoił mnie, przywołując prosty przykład – gildia kupców może przecież w razie potrzeby wynająć grupę graczy-najemników do obrony swoich włości. Wchodzimy więc na poziom polityki znany dobrze miłośnikom EVE Online – a trudno chyba o lepszą rekomendację.

Źródeł bogactwa stronnictw ma być więc wiele – proste łupienie sąsiadów, sprzedaż przedmiotów (lub składników na nie), świadczenie przeróżnych usług i oczywiście podatki. Te ostatnie zresztą pozwolą graczom na głosowanie nogami za najlepszym miejscem do życia – w końcu o wiele łatwiej niż w prawdziwym życiu możemy spakować swój dobytek i ruszyć do miasta po drugiej stronie wyspy (osiedlimy się tylko w nich), gdzie mury są wyższe, sąsiedzi milsi, a przymusowe opłaty dużo przyjaźniejsze. Ponieważ serwery mają zasiedlać „tysiące osób", szanse na zróżnicowanie frakcji są całkiem spore.

Każdy jest kowalem... wspólnego losu

W tym wszystkim naprawdę istotne miejsce zajmie crafting. Przede wszystkim – podobnie jak przy systemie walki – nie narzuci nam żadnych ograniczeń. Jeżeli więc zapragniemy nauczyć się wszystkich profesji, nic nie stoi na przeszkodzie – wystarczy, że poświęcimy na to wystarczająco dużo czasu. Jednocześnie jednak pozwoli nam na konkretne specjalizacje, np. przy wytwarzaniu oręża. Im dłużej skupimy się na jednej ścieżce, tym więcej odblokujemy przedmiotów z nią związanych – broń czy ekwipunek pochodzące od graczy mają w niczym nie ustępować tym znajdowanym w świecie. Rzecz jasna najpotężniejsze rzeczy wymagają odpowiednich surowców, a tych nie każdy doświadczony kowal będzie miał siłę szukać (i to dosłownie, jeśli zaniedbał rozwój umiejętności bitewnych). Tutaj z pomocą – najpewniej odpłatną – przyjdą gracze o bardziej awanturniczym usposobieniu. Ci zaś z chęcią zakupią lepsze uzbrojenie (także magiczne) wymagające zaawansowanych warsztatów i trudnych do zdobycia składników... Widzicie, do czego to zmierza.

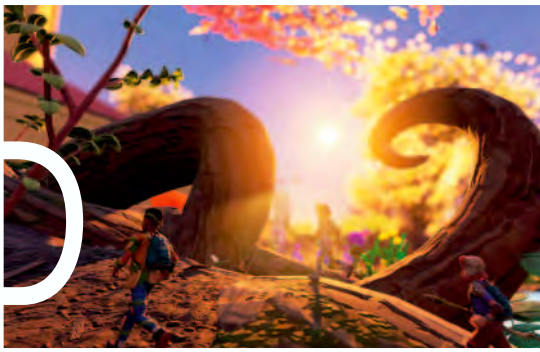
Rewelacja tak, rewolucja nie

Twórcy opisują swoją grę także jako survival, ale nie wdają się przy tym w szczegóły – może to sugerować, że ograniczy się on tylko do rozbudowanego craftingu. Na liście rzeczy, których z pewnością zabraknie, znalazły się również statki – środek transportu bez wątpienia kojarzący się z XVII wiekiem. Verfaillie powiedział jednak, że studio nie ma w planach ich wprowadzenia, co zasmuci zapewne wszystkich domorosłych piratów. Delikatnie rozczarowywać może też warstwa wizualna – chociaż sama produkcja prezentuje się naprawdę ładnie, to developerzy odeszli od prezentowanych w alfie krajobrazów kojarzących się z Ameryką Północną na rzecz klimatów bardziej fantastycznych – a co za tym idzie sztampowych. Szkoda.

Amazon Games nie zamierza więc wymyślać koła na nowo – sporo z wymienionych elementów spotkaliśmy już wcześniej u konkurencji, a sama idea MMO rządzonego przez graczy również nie jest niczym nowym. Zwykle jednak takie tytuły kojarzą się z wysokim progiem wejścia, rozgrywką żądającą wielu wyrzeczeń i skomplikowanymi systemami. **New World zaś jawi się jako całkiem przyjazny tytuł zrozumiały dla każdego, mogący zadowolić zarówno fanów PvE (zwłaszcza dzięki stale zagrażającym nam inwazjom), jak i miłośników krzywdzenia współgraczy.** Ku mojemu własnemu zaskoczeniu z niecierpliwością wyczekuję maja 2020. |CDA|

PRODUCENT: OBSIDIAN ENTERTAINMENT
DATA WYDANIA: WIOSNA 2020
MULTI: TAK (4 OSOBOWY CO-OP)

SURVIVAL • KOOPERACJA



GROUNDED

Cieszy się, że urósł: **DaeL**

Gigantyczne, czyhające na nasze życie pająki. Przytłaczające swym ogromem kolonie morderczych mrówek. Pleśń atakująca wszystko co organiczne. Kłęby roztoczy większe od człowieka. To widoki nieobce studentom mieszkającym w akademikach. Ale studio Obsidian chce, by doświadczyła ich także reszta ludzkości.

Po sukcesie The Outer Worlds, a więc tytule, który udowodnił, że Obsidian jest w stanie wypuścić grę nie tylko wciągającą, ale i dokończoną, kalifornijskie studio zamierza znów spróbować czegoś nowego. Koniec z 15-letnią tradycją produkowania erpegów - Grounded to zainspirowana przez filmy takie jak „Ant-Man", a przede wszystkim „Kochanie, zmniejszyłem dzieciaki" **kooperacyjna gra survivalowa**, w której przekonamy się, że nie ma środowiska równie niebezpiecznego, jak domowy ogródek. Pokierujemy jednym z czterech zminiaturyzowanych nastolatków zmuszych walczyć o przetrwanie pośród kreatur rodem z najgorszych koszmarów – czyli wśród szeroko rozumianego robactwa. Na szczęście dziecięca pomysłowość pozwoli przezwyciężyć wrogą faunę i florę. Będziemy zdobywać pożywienie, budować bazę i fortyfikacje oraz tworzyć broń i narzędzia niezbędne do zapanowania nad światem pełnym koszmarnych insektów, pajęczaków i innych stawonogów, które mogą mieć do nas jakieś nieuzasadnione pretensje. Zwiedzimy ogromne mrowiska, przepłyniemy najszersze kałuże, a nawet skorzystamy z pajęczych sieci niczym z trampoliny.

Sama koncepcja gry brzmi interesująco, ale jeszcze ciekawsze są pozostałe pomysły developerów. Otóż Grounded, w kontraście do swojej cukierkowej, wyraźnie wzorowanej na Fortnicie oprawy graficznej, **okazuje się całkiem skomplikowanym symulatorem niewielkiego ekosystemu**. Sztuczna inteligencja ma odwzorowywać prawdziwe zachowanie wyposażonych w szczękoczułki i inne narzędzia zagłady stworów, pozwalając jednocześnie na napuszczanie przeciw sobie różnych gatunków robactwa. **Pysznie zapowiada się też system craftingu**, który pozwoli wykorzystać przy budowie bazy... wszystko. Dosłownie wszystko – od starych zabawek i wyrzuconych śmieci, przez kamyki, aż po źdźbła trawy. Ograniczać będzie nas tylko pomysłowość.

Nasi bohaterowie nie są postaciami wielkiego formatu.

Nie znamy jeszcze wszystkich detali rozgrywki, na razie developerzy mówią o czteroosobowym systemie kooperacji, ale nie wykluczają również innych trybów zabawy – w tym rywalizacji różnych walczących o przetrwanie grup. W związku z wykupieniem Obsidianu przez Microsoft, grę zapowiedziano jako exclusive dla konsoli Xbox, na szczęście znaczenie tego terminu mocno się ostatnimi czasy zmieniło. Właściciele PS4 i Nintendo Switch będą musieli obejść się smakiem, przynajmniej przez dłuższy czas, ale już pecetowców ten los nie spotka. Gra ukaże się w ramach komputerowego Xbox Game Pass oraz na platformie Steam.

Jeśli więc macie ochotę na przygodę w stylu familijnego kina z lat 80. i jeśli nie straszne wam kreskówkowe insekty, to Grounded może być produkcją w sam raz. |CDA|

Kochanie, zainspirowałem się filmem

Film „Kochanie, zmniejszyłem dzieciaki", który trafił do kin w 1989 roku był jednym z najbardziej niespodziewanych sukcesów kinowych tamtej dekady. Komedia o tym jak wynalazek Wayne'a Szalinskiego przypadkowo zmniejsza czwórkę dzieciaków, pomimo mikroskopijnego jak na hollywoodzkie warunki budżetu 18 milionów dolarów, była przez wiele lat jedną z najbardziej kasowych produkcji Disneya. Mieszanka kina przygodowego z komedią i science-fiction trafiła w gusta kinomaniaków. Studio Obsidian liczy na to, że ten pomysł zachwyci również graczy.

PRODUCENT: GAMERA INTERACTIVE
DATA WYDANIA: 2020
MULTI: KOOPERACJA DLA CZTERECH OSÓB, ELEMENTY PVP

RPG • WIDOK IZOMETRYCZNY • ELEMENTY SOULSÓW

ALALOTH
CHAMPIONS OF THE FOUR KINGDOMS

Liczy na system gildii, ale obawia się soulsowej walki: **Cursian**

Co powiecie na romansujące z Soulsami izometryczne RPG podlane fabułą, w której palce maczał Chris Avellone?

Skoro już przykułem waszą uwagę, zgodnie z najlepszą tradycją branżową mogę wyjawić, że rzeczywistość nie jest do końca taka, jak wydaje się sugerować nagłówek. Owszem, słynny ojciec Fallouta, Planescape'a, Icewind Dale'a i wielu innych gier fabularnych faktycznie bierze udział w pracach nad Alalothem, ale nie pełni żadnej eksponowanej roli i po prostu służy twórcom radą w dziedzinie kreowania świata, historii i postaci niezależnych. Nie sposób stwierdzić, jak wielki faktycznie ma wpływ na całość projektu, ale mając w pamięci część jego dotychczasowych dzieł, pozostaje mieć nadzieję, że to coś więcej niż chwyt marketingowy.

Wkurzony demon 3: Zemsta wkurzonego demona

Mimo tak znanej osobistości na pokładzie ogólny rys fabularny nie zachwyca niczym szczególnym, chyba że stęskniliście się za klasyką gatunku. Dawno, dawno temu była sobie płynącą mlekiem i miodem kraina, w której ludzie, elfy, krasnoludy i orkowie żyli obok siebie, nie wadząc sąsiadom i pławiąc się w luksusach. Sielanka skończyła się wraz z wybuchem wojny bogów. Kiedy mieszkańcy niebios wzięli się za łby i zaczęli padać jak muchy, szansę dla siebie wypatrzył demoniczny Alaloth. Korzystając z okazji, że jego wrogowie są osłabieni, przejął władzę i zesłał na świat śmiertelnych fale zabójczej energii magicznej.

W wyniku przyspieszonej apokalipsy szmaragdowe łąki zamieniły się w popiół, niewidziane od wieków potwory wypełzły z nor, a dzieła zniszczenia dopełniły zarazy. Rzecz jasna nie wszędzie sytuacja prezentuje się równie ponuro, ale zdatne do życia tereny skurczyły się do tego stopnia, że podszepty służących demonowi kultystów zaczęły padać na podatny grunt. Przedstawiciele zgodnych do tej pory ras szybko zapomnieli o pacyfistycznych tradycjach i chwycili za broń.

Komu by się tu podlizać...

Zrujnowany przez Alalotha świat sprawił, że jednolite do tej pory społeczeństwa zaczęły stopniowo powracać do tradycji klanowych i plemiennych, co przełożyło się na wzrost znaczenia rozmaitych cechów i stowarzyszeń. Twórcy chwalą się, że w grze

Ja bym do tego namiotu nie właził. A jak znowu się jakiś szurnięty gnom zaląg!?

Jacyś bogacze tu mieszkają – pochodnie w dzień palą.

Grafika nie zrywa czapek z głów, ale trzeba przyznać, że ma swój specyficzny styl.

znajdzie się miejsce dla ponad czterdziestu tego typu organizacji i z każdą z nich będzie można wejść w układy lub nawiązać współpracę. Za przykład niech posłużą Bezgłośne Ostrza, czyli coś w rodzaju gildii zabójców działającej na zlecenie elfickich władców. Choć nie stwierdzono tego wprost, wydaje się dość oczywiste, że trzymanie ze wszystkimi nie będzie możliwe i by poznać całą opowieść, konieczne okaże się ukończenie gry kilka razy.

Niewykluczone, że dobór sojuszników przełoży się też w jakimś stopniu na dostępnych towarzyszy. Tych wybierzemy spośród dwunastu różnych zabijaków, z których każdy będzie miał unikalną biografię, a także opinie na temat głównego bohatera. Autorzy nie zdradzili żadnych szczegółów o którymkolwiek z nich, lecz obiecują, że wszyscy będą „godni zapamiętania". Trzymam za słowo, bo w tej materii ostatnio zachwyciło mnie Divinity: Original Sin 2.

A gdzie te Soulsy?

Przepadam za grami turowymi, więc cieszy mnie ich popularność, jednak zakładam, że ich przeciwnicy mają na ten temat zupełnie inne zdanie i nie mogą się już doczekać jakieś odmiany. Mam zatem dla nich dobrą wiadomość: tym razem będzie po waszemu. W Alaloth walki toczą się w czasie rzeczywistym i nie sprowadzają się do bezrefleksyjnego walenia w przyciski. Twórcy reklamują swoje dzieło jako „pierwszą izometryczną grę w stylu Soulsów" i zapewniają, że każda potyczka wymaga pełnego zaangażowania i świadomego podejmowania decyzji. Zignorowanie nawet najlichszego przeciwnika może oznaczać bolesny zgon.

Walka ma przypominać Soulsy i nie wybaczać błędów.

Stając w szranki, szczególną uwagę trzeba zwracać na ciężar ekwipunku. Projektanci zamierzają narzucić w tej materii dość restrykcyjne ograniczenia, toteż nie da się zabrać ze sobą wyposażenia na każdą okazję. Co prawda czysto teoretycznie nic nie stoi na przeszkodzie, by chwycić za buławę i tarczę, a w sakwach schować jeszcze miecz dwuręczny, ale wówczas najprawdopodobniej nie wystarczy miejsca na odpowiedni zapas mikstur leczniczych, bez których przetrwanie w pełnym niebezpieczeństw świecie będzie w zasadzie niemożliwe.

Trzymaj przyjaciół blisko, ale topór jeszcze bliżej

System rozwoju postaci opierać się będzie na trzech głównych ścieżkach kariery: bogach, broni oraz naturze. Każda z nich rozgałęzia się następnie na trzy klasy o unikalnych zdolnościach. Przykładowo bohater czujący zew niebos może zostać nekromantą, klerykiem bądź templariuszem. Ostatni z wymienionych potrafi na przykład otoczyć się barierą przez krótki czas pochłaniającą wszelkie obrażenia, a następnie odbijającą je w stronę atakującego.

Specjalizujący się w magii uzdrawiającej kleryk może się okazać szczególnie przydatny, jeśli postanowicie przemierzać świat Alalotha w większej grupie. W grze pojawi się bowiem kooperacja dla czterech osób. Warto jednak mądrze dobierać kompanów, bo nie zabraknie też jakiejś formy PvP, a ograbianie zwłok pokonanych jest jak najbardziej możliwe. Dodając do tego wszystkiego permanentną śmierć (opcjonalną) oraz wspominany wyżej ogólny poziom trudności, rysuje się przed nami obraz wyzwania dla najtwardszych. Czy „normalni" gracze też będą mieli tu czego szukać, przekonamy się w przyszłym roku. |CDA|

Polski wątek

Choć odpowiadające za grę studio Gamera Interactive wywodzi się z Włoch, swoją cegiełkę do Alalotha dołożyli też Polacy. Na początku grudnia 2019 r. autorzy nawiązali współpracę z krakowską firmą All in! Games, która ma wesprzeć ich na etapie produkcyjnym i zająć się stroną wydawniczą. W jej portfolio próżno na razie szukać prawdziwych hitów, ale niewykluczone, że tym projektem uda się jej wypłynąć na nieco szersze wody.

- PRODUCENT: BARCELONA STUDIO/THQ NORDIC
- DATA WYDANIA: 2022 (O ILE W OGÓLE POWSTANIE)
- JAK ZAGRAĆ: DEMO NA STEAMIE
- MULTI: BRAK

RPG • EKSPERYMENT • GRYWALNY PROTOTYP

JUŻ GRALIŚMY!

Pełen nadziei, pełen obaw: **Eugeniusz Siekiera**

Nie dalej jak miesiąc temu, gdy w Gamewalkerze padło pytanie o wymarzony powrót growej marki, bez wahania wybrałem ponowną wizytę w Królestwie Myrtany. Dziś chciałoby się dodać: uważaj czego sobie życzysz, bo może się spełnić.

Nim zacznę marudzić, pragnę przypomnieć, że wrzucone bez wcześniejszych zapowiedzi demo odświeżonej wersji Gothica to jedynie prototyp. Propozycja ze strony THQ Nordic, która być może w przyszłości przerodzi się w finalną wersję, ta z kolei wcale nie musi przypominać obecnej prezentacji. Wiele w tym momencie zależy od głosu ludu (po zakończeniu dema można wypełnić ankietę), co najwyraźniej ma jakieś znaczenie, bo wydawca już zapowiedział zmiany (o nich później). Warto mieć to na uwadze.

Jeszcze Gothic, czy już Arcania?

Odświeżony Gothic bardzo stara się być grą relatywnie nowoczesną, a więc przyjazną. Tyle, że jak dobrze pamiętamy, Kolonia Górnicza przyjazna nigdy nie była. Na dzień dobry dostawaliśmy w zęby, byle ścierwojad stanowił zagrożenie, a w obozowisku, teoretycznie bezpiecznym miejscu, mogli nas okraść z posiadanej rudy. Było ciężko i mozolnie od pierwszych minut, a świat na każdym kroku sprowadzał nas do parteru, mówiąc: to ty musisz dopasować się do twardych reguł, a nie one do ciebie. I co tu kryć, między innymi za to pokochaliśmy ten tytuł.

Tymczasem nowa inkarnacja jest milusia, kolorowa i przeładowana efektami. Od początku ekran zalewają fajerwerki i wybuchy, a cutscenki są wpychane również tam, gdzie wydają się zupełnie zbędne. Do tego rozgrywka okazuje się na tyle prosta, że całkowicie fałszuje obraz tego bądź co bądź parszywego miejsca. Wystarczy wspomnieć, że już po kwadransie mierzymy się z trzema zębaczami. I choć jest to wyreżyserowany fragment, w którym musimy przegrać, by z opresji mógł wyratować nas Diego, niedługo później bezproblemowo kładziemy na łopatki wilki, a pod koniec dema robimy szaszłyki nawet ze wspominanego zębacza. Potwora – pozwolę sobie przypomnieć – do którego w pierwowzorze było sens podchodzić dopiero bardzo zaawansowaną postacią, a i to nie dawało żadnej gwarancji zwycięstwa.

Demo kończy się widokiem na Stary Obóz, do którego niestety nie docieramy. Mamy więc ledwie przedsmak tego, co możemy zobaczyć w pełnej wersji.

Nie tędy droga

Demo pozwala na swobodną eksplorację początkowego fragmentu mapy, a więc drogi prowadzącej z placu wymiany (punktu, w którym wjeżdżały towary i nowi skazańcy ze świata zewnętrznego) do Starego Obozu. Niewiele, powiecie. Trzeba jednak zaznaczyć, że o ile dawno temu była tam zaledwie ścieżka, o tyle tutaj cały ten kawałek świata mocno rozbudowano. Samo miejsce wymiany jest bez porównania większe, do tego dochodzą dodatkowe polany, kryjówka Diega, zniszczona świątynia i kilka pomniejszych lokacji. W praktyce trudno się tu doszukać starych miejscówek – jedynie fragment wspomnianego traktu i mijanych po drodze charakterystycznych punktów (brama ze strażnikami, wejście do nieczynnej kopalni, pomost nad ścieżką i niewielka polanka po prawej z pierwszymi ścierwojadami do ubicia) zdają się przypominać, że to miejsce zainspirowane Kolonią Górniczą.

Nowy Gothic jest bardzo zachowawczy. Robi wszystko, by nieobeznani z tym uniwersum się nie zrazili. Pierwowzór ceniłem między innymi za to, że niczego nie mówił wprost. Zmuszał, bym uczył się na własnych błędach. Mogłem od początku iść gdziekolwiek, a mapę odkrywałem mozolną metodą zbierania łomotu. Jeśli

Cip, cip, taś, taś... Ktoś wie, jak się woła na zębacze?

W końcu jakieś znajome okolice. Niby to samo co dwie dekady temu, ale inaczej.

gdzieś padałem na dwa ciosy lub jedno ugryzienie, wiedziałem, że jeszcze nie pora, trzeba wracać. Tymczasem tutaj Diego tłumaczy Bezimiennemu wszystko jak dziecku, jasno sugerując, co można, a czego lepiej nie robić. Jedno z pierwszych zadań dotyczy zdobycia broni w startowej lokacji. Żeby nie daj Boże nie zapuścić się trzy ekrany dalej, gdzie może być zbyt ciężko. Dochodzimy tym samym do pewnego paradoksu – wszyscy ostrzegają nas, jak niebezpieczne jest to miejsce, choć świat zastany wcale tych słów nie potwierdza. W pierwowzorze było odwrotnie – nikt nikogo nie trzymał za rączkę, a o czyhających za każdym kamieniem niebezpieczeństwach uczyliśmy się na własnej skórze, zbierając solidny oklep.

Zmiany, niedociągnięcia, problemy

Są oczywiście elementy, które z oczywistych przyczyn słusznie uwspółcześniono. Opanowanie interfejsu, nawigowanie w ekwipunku i okiełznanie sterowania to była droga przez mękę. Nowa propozycja jest na szczęście znacznie bardziej „user friendly", menusy są bardziej czytelne, a przedmiot, w którym możemy wejść w interakcję, zostaje podświetlony z większej odległości. Ma to niemałe znaczenie, bo nasz heros ponownie zdaje się mieć kieszenie bez dna i chętnie przywłaszczy wszystko, co nieprzyspawane do podłogi. Baryłka rudy zawsze się przyda, podobnie jak butelka wina (akurat, by wkupić się w łaski jednego ze strażników – kolejny quest) czy rosnące wszędzie borówki, które podreperują nadszarpnięte zdrowie.

Wiele elementów czy mechanizmów jest z wiadomych względów niedopracowanych. Można na przykład pałaszować w trakcie walki i nie towarzyszy temu żadna sensowna animacja, możemy się więc natychmiastowo leczyć nawet w podbramkowej sytuacji, a odniesionymi ranami trudno się w ogóle przejmować. Sama walka ma potencjał (dodano pasek staminy, są bloki, uniki, kontry i trafienia krytyczne), ale potrzeba jej jeszcze sporych szlifów, a po stronie przeciwnika – większej inteligencji i agresywności. Trudno też napisać coś konkretnego o rozwoju bohatera, bo zbierane punkty doświadczenia do niczego się nie przydają; na obecnym etapie nie mamy wpływu na statystyki. Nie spotykamy po drodze żadnego nauczyciela, który przeszkoliłby nas w konkretnej umiejętności, choć karta postaci sugeruje, że dostaniemy system rozwoju podobny do tego z pierwowzoru. Sporo do zrobienia jest również w temacie optymalizacji, ale zdziwiłbym się, gdyby prototypowe demo nie miało problemów z płynnością.

Nie jestem przekonany, czy to Gothic, jakiego potrzebujemy.

I tak sobie myślę, że to byłby zapewne całkiem dobrze rokujący RPG jakiegoś drugoligowego studia, nie jestem natomiast przekonany, czy to Gothic, jakiego potrzebujemy. Chcąc się dopasować do każdego, łatwo zrobić grę dla nikogo. Starych wyjadaczy odrzuci prostota, liczne ułatwienia i przejaskrawiona oprawa, a nowi, nie znając tego uniwersum i nie rozumiejąc kultu, jaki wokół niego narósł, wrócą do bardziej dopracowanych produkcji. Ale zbyt wcześnie na czarnowidztwo, wszak to dopiero demo, a nawet jeszcze mniej – zaledwie propozycja, z której może narodzić się coś większego. Wydawca nie pozostaje zresztą głuchy na głosy graczy i już potwierdził pierwsze zmiany, które zostaną wprowadzone w kolejnej wersji prototypu. Dotkną one systemu walki i samego klimatu, by był bliższy pierwowzorowi, wróci też scena powitania Bezimiennego w Kolonii, której tym razem zabrakło. Na ostrożny optymizm jeszcze za wcześnie, ale istnieje cień szansy, że coś z tego będzie. Trzymajcie kciuki i wypełnijcie ankietę! |CDA|

Jak zagrać?

Jeśli jeszcze nie przetestowałeś dema na własnej skórze, a masz chrapkę na powrót do Górniczej Doliny odmalowanej we wszystkich kolorach tęczy, wystarczy pobrać Gothic Playable Teaser ze Steama; zagrać może każdy, kto ma w swych zbiorach którąkolwiek z poprzednich gier studia Piranha Bytes. Potrzebujesz 10 GB wolnego miejsca, 2 godziny wolnego czasu i odrobinę cierpliwości.

CIESZY

- **Gothic!**
- **ładne, szczegółowe i rozbudowane względem pierwowzoru otoczenie**
- **niezgorsze modele postaci i potworów**
- **sterowanie, nawigacja, ekwipunek – jest przystępniej**
- **bardziej zaawansowany system walki**

NIEPOKOI

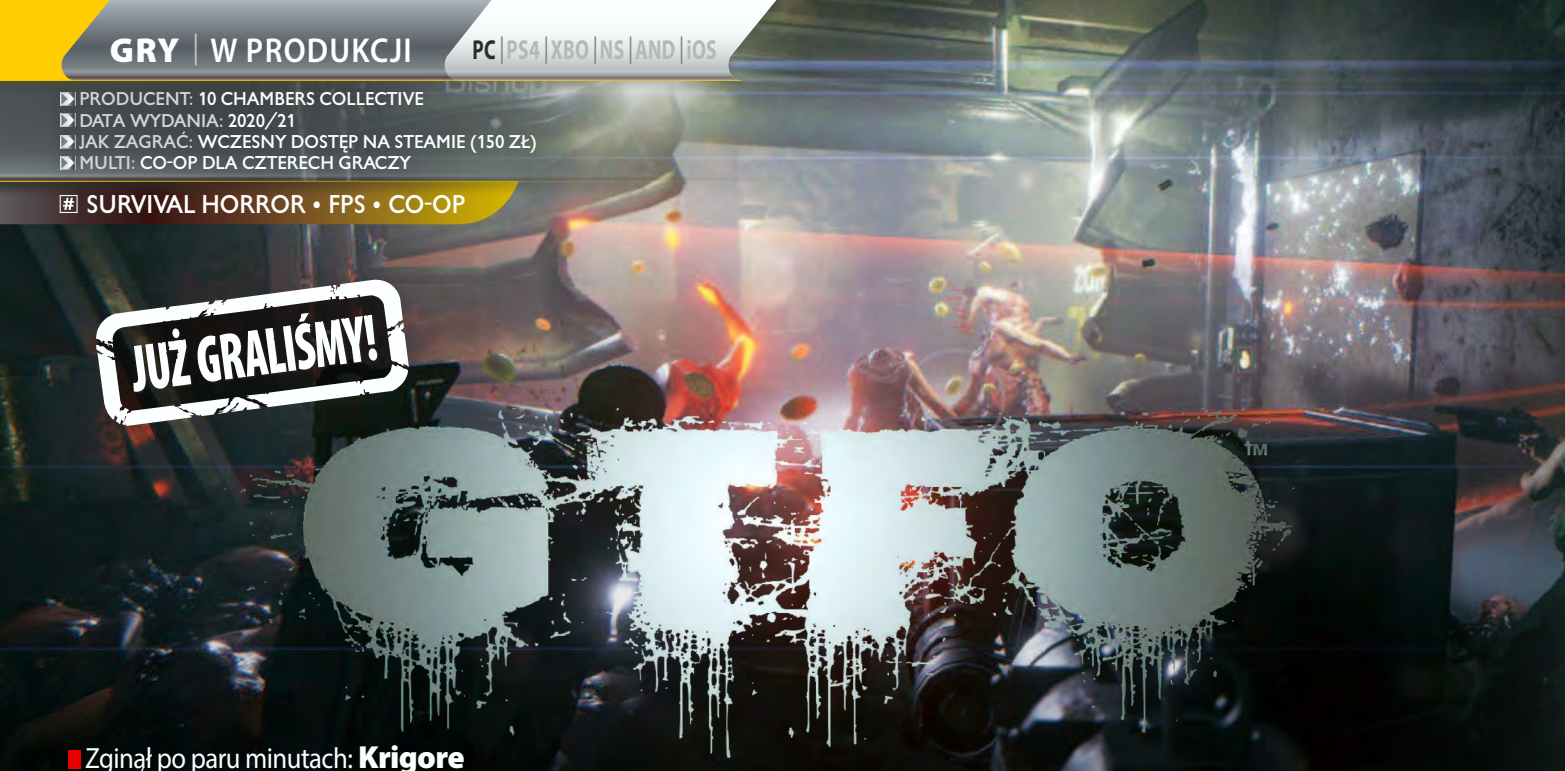
- **kompletnie nie czuć, że to karna kolonia pełna zbirów i niebezpieczeństw**
- **zbyt kolorowa i przeładowana efektami oprawa**
- **irytujący główny bohater, który zupełnie nie przypomina starego**
- **walkę należy dopracować, podobnie jak SI – obecnie jest zbyt łatwo**
- **prowadzi gracza za rączkę**
- **brakujące mechanizmy**

Muzyka, której się nie zapomina

Nowa ścieżka dźwiękowa również wydaje się ugrzeczniona. Choć jest dość silnie zainspirowana poprzednią, tym razem jawi się jedynie jako mało istotne tło. Coś tam sobie miło plumka i tyle. Zabrakło mi aranżacji autorstwa Kaia Rosenkranza, które miały jakąś moc i siłę, były równie sugestywne jak zasnute ciemnymi chmurami niebo nad Górniczą Doliną.

- PRODUCENT: 10 CHAMBERS COLLECTIVE
- DATA WYDANIA: 2020/21
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (150 ZŁ)
- MULTI: CO-OP DLA CZTERECH GRACZY

SURVIVAL HORROR • FPS • CO-OP



JUŻ GRALIŚMY!

Zginął po paru minutach: **Krigore**

To była krótka rozgrywka. Zalogowaliśmy się we czterech, myśląc, że ponad dwadzieścia lat doświadczenia w grach coś znaczy.

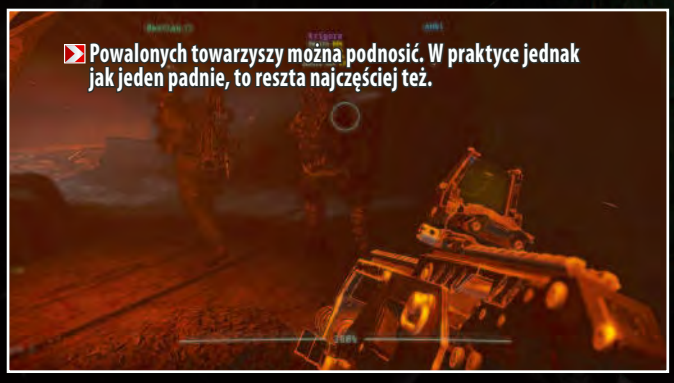
Najpierw upadł enki. Wygarnąłem mu ze strzelby, tak trochę dla żartu, sprawdzając, czy jest friendly fire. Co prawda został szybko podniesiony przez Ninho, ale wataha mutantów już napierała. Dwie minuty później było pozamiatane.

Pierwszy kontakt z GTFO jest bolesny. To nie jest radosna gra z potworkami w roli głównej, gdzie kładziemy pokotem kohorty maszkar. **Przeciwnik tu jest wymagający, amunicji mało, a mapy zamotane jak kanalizacja pod zamkiem Króla Koopy.**

Czterech, czyli nic

To co-op w konwencji survival horroru, gdzie świat obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby. Jesteśmy członkiem zespołu więźniów, którzy zostają zmuszeni do eksploracji wnętrza opuszczonego jakiś czas temu kompleksu badawczego. Nie ma potrzeby rozwodzić się nad jego pochodzeniem – wystarczy wiedzieć, że nie jest on wcale opuszczony, a na naszej drodze staną maszkary, które najwyraźniej wcześniej były ludźmi, zmienione infekcją, mutacją – trudno powiedzieć. Grunt, że nieostrożnych potrafią zamienić w krwawą maź w kilka sekund.

Nie ma tu żadnego progresu. Nie zdobywamy doświadczenia, nie dostajemy z biegiem czasu umiejętności. Przekłada się to na prosty fakt: walka dla walki jest zwyczajnie pozbawiona sensu. **Starć trzeba unikać, amunicję oszczędzać, a przez plansze przemykać możliwie bez przyciągania zbędnej uwagi.** Innymi słowy: siedź cicho, bez potrzeby nie świeć latarką i zbieraj wszystko, co ci wpadnie w łapy. Mocniejszym przeciwnikom możemy sprostać właśnie dzięki znajdźkom i coraz mocniejszym giwerom. Eksploracja otoczenia jest tu sposobem na sukces – ale i zasadniczo celem gry.


Powalonych towarzyszy można podnosić. W praktyce jednak jak jeden padnie, to reszta najczęściej też.

Zapuszczając się głębiej w kolejne sekcje kompleksu, wypełniamy bowiem zadania. To różnego rodzaju polecenia, które dostajemy „z góry" – wszystkie jednak sprowadzają się do tego, że możemy pokonywać kolejne grodzie i zapuszczać się głębiej. Trzeba trochę pohakować (to minigra, by dostać np. lepsze wyposażenie) czy przeprowadzać bioskany – czyli ustawić się przed czujnikami w wyznaczonych miejscach i poczekać na kontrolę bezpieczeństwa. Jest to o tyle trudne, że hałas przyciąga całą falę wrogów, trzeba więc do ostatniego momentu stać bez ruchu, a potem ogarnąć imprezę, jaka w międzyczasie się rozkręciła. Są terminale komputerowe, z których możemy korzystać, czasem trzeba gdzieś przemknąć cichaczem, rozgniatając młotem uśpionych przeciwników, kiedy indziej znów – kiedy już musimy walczyć – trzeba wcześniej rozstawić działka w odpowiednich miejscach i ściągnąć potwory w pułapkę.

Kluczowe dla sukcesu jest poznanie wrogów. Niektóre tkwią w letargu i wybudzone atakują chmarą. Inne pojawiają się rzadziej, ale wymagają tony amunicji. Jeszcze inne istnieją tylko po to, by wzniecać alarm, a trafią się i takie, które najbezpieczniej neutralizować w zwarciu – bo nie atakują wręcz, a my możemy je wówczas o wiele łatwiej wykończyć. Przeciwnicy mają swoje wzory zachowań i słabsze oraz mocniejsze podatności i strony – żeby przejść dalej, trzeba się tego nauczyć. Zapomnijcie jednak o graniu na pamięć.

Trochę inaczej

Tym, co sprawia, że w GTFO już teraz gra się dobrze, jest klimat zagrożenia. Tutaj tylko z grubsza wiadomo, co się wydarzy. Potwory, jak i znajdźki pojawiają się na mapie losowo. Za drzwiami może, ale wcale nie musi czaić

Trudna gra. Ale i satysfakcjonująca.

Pokonywanie kolejnych grodzi najczęściej wiąże się z generowaniem hałasu, który ściąga przeciwników. Do starcia dobrze się więc wcześniej przygotować.

się ta paskuda, która ostatnio rozwaliła nam cały zespół. Cały czas trzeba się mieć na baczności i przeczesywać pomieszczenia. Miejscami GTFO przypomina szereg innych gier, gdzie poczucie zagrożenia sprawiało, że serce jakoś tak samo z siebie wędrowało w stronę gardła. Widać wpływ Dead Space'a – szczególnie gdy odpieramy szarżę pokracznych, choć śmiercionośnych i karykaturalnych zarazem niegdyś-humanoidów. Wystarczy rzut oka na ręczny skaner, by przypomniał się Obcy: Izolacja, a gdy rozstawimy przenośne działka jak żywe staną nam przed oczami sceny z filmu „Aliens". Na cały ten obraz nakładają się rozmowy między członkami zespołu – gramy w końcu zróżnicowanymi postaciami, które mają swoje osobowości i zdanie na różne kwestie. Gdzieś tam po drodze wyłowimy też między walkami o przeżycie skrawki informacji na temat świata. To wszystko składa się w sugestywny obraz **dobrze rokującej, wymagającej gry... przy produkcji której trzeba jeszcze spędzić sporo czasu.**

NA razie GTFO jest tytułem, w którym nawet nie ma matchmakingu. Na sesje trzeba umawiać się za pośrednictwem oficjalnego Discorda. Także względem ujawnionych planów rozwoju to, co jest obecnie, wygląda raczej jak zarys – nieźle już działający, ale wciąż niepełny. Przydałoby się rozszerzyć możliwość komunikacji – mamy co prawda możliwość wskazywania na obiekty i rysowania na planie lokacji, ale zważywszy na to, jak niewiele trzeba, by zginąć i jak ogromnie ważna jest tu współpraca, to wciąż za mało. Na szczęście społeczność jest naprawdę fajna – być może przez te w zasadzie partyzanckie warunki łączenia się na potrzeby rozgrywki i konieczność korzystania z Discorda łatwo trafić na kogoś, kto pomoże na początku i wytłumaczy, co robić. **Moim zdaniem to jeden z ważniejszych tytułów we wczesnym dostępie ostatnimi czasy** – szczególnie dla fanów Killing Floor i tych, dla których Left4Dead to prościzna.

|CDA|

CIESZY

- **wyjątkowo sugestywny i ciężki klimat**
- **konieczność współpracy i zastanowienia się nad kolejnymi krokami**
- **niezła grafika**
- **już teraz sporo przeciwników i zróżnicowanych wyzwań**

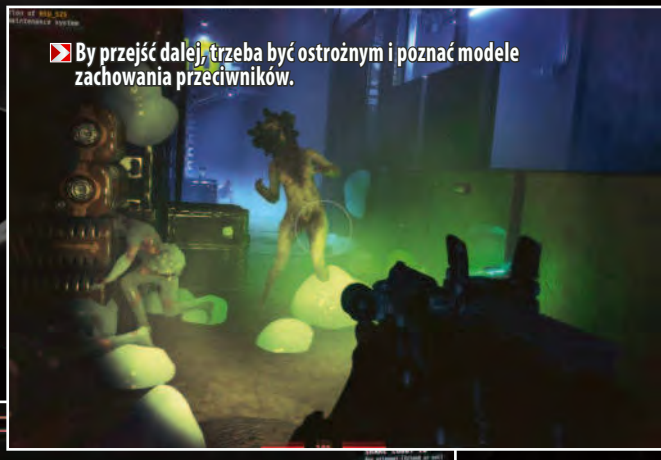
NIEPOKOI

- **póki co nie ma nawet matchmakingu**
- **dla wielu bariera wejścia może być po prostu za wysoka**
- **czasem potrafi doprowadzić do łez**

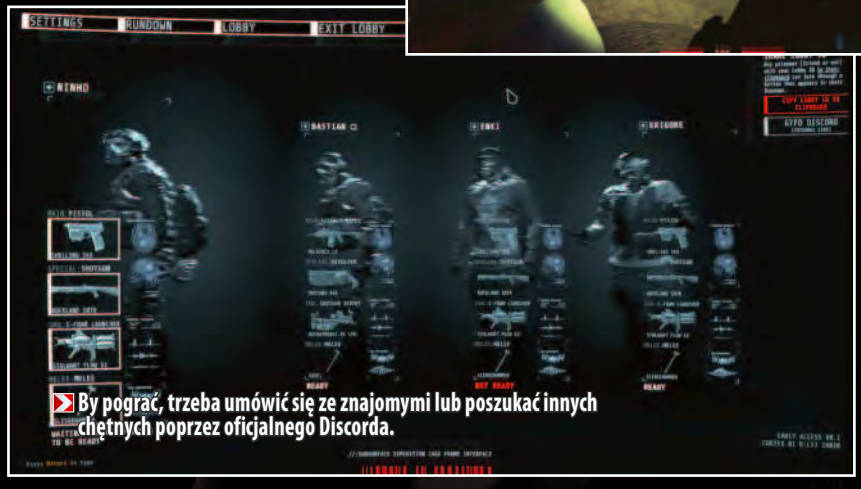
Okiem Bastiana

GTFO to całkiem sympatyczny co-opow... MATKO, ENKI, CZEMU ZNOWU LEZIESZ SAM, TU STANĄĆ TRZEBA WE CZWÓRKĘ, BY DRZWI OTWORZY... nie, nie mam tej zakichanej apteczki, Krigore! Ninho, po co biegniesz tam do enkiego, zobacz, że z korytarza obok... ej, padłem. Jest ktoś na nogach jeszcze? Aha. Dobra, enki, daj się zabić, cała nasza trójka leży.

...i tak w zasadzie co rozgrywkę. Losowy charakter zabawy co prawda pozwala nieco skuteczniej wyciągać lekcje z porażek, z drugiej strony tytuł już na starcie potrafi zalać nas chmarą maszkar: bez ścisłej współpracy i obeznania z grą popadamy jak muchy w kilka sekund. Do tego amunicji mało, punktów zdrowia mało, ciasno, ciemno, duszno. Przez inaczej postawiony ciężar rozgrywki fani survival horrorów odnajdą się tu o wiele lepiej niż entuzjaści Left 4 Dead. Ach, jedną z rzeczy, która irytowała nas niemiłosiernie, była beznadziejna walka bronią białą – bardzo dziwnie działają tu hitboksy, a wymachiwanie moim metalowym młociskiem było toporne i niesatysfakcjonujące.



By przejść dalej, trzeba być ostrożnym i poznać modele zachowania przeciwników.



By pograć, trzeba umówić się ze znajomymi lub poszukać innych chętnych poprzez oficjalnego Discorda.

PRODUCENT: THUNDER LOTUS GAMES
DATA WYDANIA: 2020
JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
MULTI: OPCJONALNA LOKALNA KOOPERACJA

PRZYGODOWA • HYBRYDA NIE DO OPISANIA

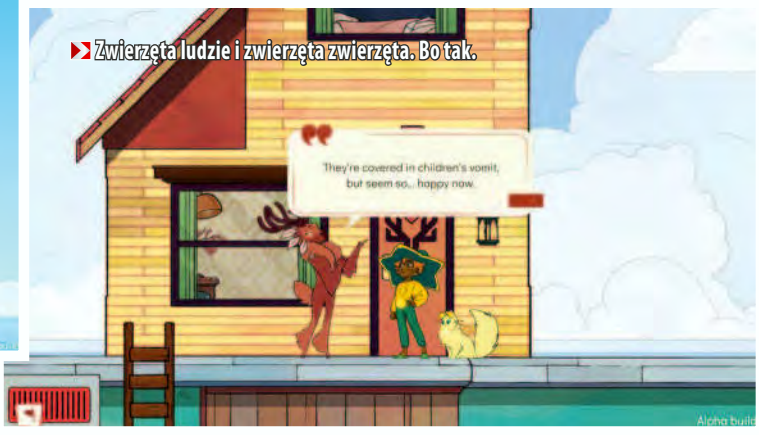
JUŻ GRALIŚMY!

Spiritfarer

Zbiera burzę: **9kier**

Któż się spodziewał, że studio mające na koncie Jotuna i Sundered – gry koncentrujące się na starciach – postanowi zrobić dla odmiany relaksującą przygodówkę?

Ekran budowania jest dość elastyczny i pozwala umieścić pokój, gdziekolwiek się chce w ramach wyznaczonego obszaru.



Zwierzęta ludzie i zwierzęta zwierzęta. Bo tak.

O ile w ogóle można tak nazwać tę gatunkową hybrydę. Trudno opisać Spiritfarera w paru słowach, ale 20- czy 30-minutowe demo udostępnione przy okazji The Game Awards pokazało mi, z czym to się je, a przede wszystkim rozbudziło apetyt na więcej. Ta „wzruszająca historia o śmierci" okazuje się wypełniona po brzegi zróżnicowanymi mechanizmami, a najbardziej ekscytuje mnie jej przygodowo-eksploracyjny aspekt.

Kto sieje wiatr…

Chociaż **celem głównej bohaterki, Stelli, jest przeprawianie zbłąkanych dusz w zaświaty (łodzią, niczym mitologiczny Charon)**, nie dzieje się to od razu – przed przejściem na drugą stronę najpierw muszą one, zgodnie zresztą z nauką, jaką wyniosłam z horrorów, podomykać pewne ziemskie sprawy. I tak we wczesnej wersji podążałam linią fabularną Summer, humanoidalnej wężycy, która najpierw zapragnęła pełnego roślin pokoju do medytacji, a później odzyskania pewnego pamiątkowego naszyjnika ze swojego dawnego domu.

Rozpoczęłam zabawę zacumowana w stoczni, więc żeby rozbudować łajbę o dodatkowe pomieszczenie, wystarczyło tylko wskoczyć do szalupy i pogadać z zawiadującym dokiem rekinem. Po zaopatrzeniu go w pięć kawałków wapienia i czternaście dębowych pniaków mogłam wybrać miejsce, w którym postawi pokój dla Summer. Jako że system jest elastyczny i pozwala przesuwać przyszłą izbę w dwóch osiach, mogłam, gdybym się uparła, ustawić ją bardzo wysoko, połączoną z pokładem za pomocą wąskiej drabiny – zdecydowałam się jednak oszczędzać miejsce. Przy okazji wybudowałam też niedaleko mały ogród, w którym po powrocie posadziłam marchew i rzepę.

Hybryda gatunkowa, jakiej jeszcze nie było. Czekam!

…ten zbiera burzę

Drugie zadanie wymagało trochę więcej zachodu. Najpierw musiałam obrać kurs na rodzinne miasteczko Summer, Hummingberg, a podróż dała mi – zachęconej przez innego towarzysza podróży, antropomorficznego ropucha – chwilę na naukę rybołówstwa. (W demie udało mi się złapać łącznie dwa śledzie oraz trudną do ujarzmienia krewetkę). W drodze do portu wydarzyła się jeszcze jedna ciekawa sekwencja – **gdy rozpoczął się sztorm, wspomniany płazoczłek zaczął grać na flecie, a ja biegałam między daszkami i drabinami, próbując, dosłownie, złapać burzę.** Gra informowała mnie chwilę przed uderzeniem każdego pioruna, w którym miejscu trafi i jeśli zdążyłam dobiec tam Stellą, zdobywałam w ten sposób, stanowiące rodzaj waluty, tzw. mrugnięcia (glims).

Po dotarciu na miejsce roztoczył się przede mną widok na urocze, kolorowe miasteczko, a Summer zachęciła mnie do wrzucenia monety do fontanny – po zostawieniu w niej dwóch na Stellę spłynęło błogosławieństwo podwójnego skoku, który umożliwił jej potem swobodne skakanie po parapetach i dachach.

Przyznaję, ta **sekwencja od razu skojarzyła mi się z lokacjami miejskimi w Kapitanie Pazurze**, choć w kwestii udźwiękowienia i wywoływania w graczu poczucia przygody nie ma do niego startu. Na jednym z budynków znajdował się wspomniany wcześniej naszyjnik, który ochoczo zdobyłam, wcześniej śledząc pewnego mieszkańca i eksplorując miejscowość – z portową wodą, w której dało się na chwilę zanurkować, włącznie. Odwiedziłam szopa sprzedawcę, u którego nabyłam len i kukurydzę, dające się potem zasadzić czy to w dodanym przeze mnie ogródku, czy na poletku stanowiącym standardowe zaopatrzenie promu.

Kto ma kocie oczy…

Hummingberg okazał się, ze swoimi zadbanymi, trochę chaotycznymi domkami czy sznurami latarenek, najładniejszą lokacją dema i przyznaję, że sama łajba wypada na jego tle blado. Podobają mi się natomiast projekty postaci i niektóre ich animacje. Oprócz wężycy i ropucha na pokładzie znajduje się wysublimowana łania (przyjaciółka Stelli), a jedna z grafik pokazuje także sowę skrzypaczkę. **Nie można nie wspomnieć także o puszystym kocie Daffodilu, który bez przerwy podąża za bohaterką, a w pełnej wersji będzie grywalną postacią w opcjonalnej lokalnej kooperacji.** Tak, istnieje tu – jak w „Bojacku Horsemanie", „Tuce i Bertie" czy Night In the Woods – podział na antropomorficzne zwierzaki i zwierzęta zwierzęta. Obstawiam, że przewożone dusze należały kiedyś do ludzi, ale nie znalazłam informacji potwierdzających tę hipotezę.

Wygląda na to, że interakcje z towarzyszami podróży będą istotnym elementem rozgrywki. W demie przeprowadziłam zaledwie kilka pogawędek, parę razy kogoś przytuliłam (jestem niemal pewna, że raz kogoś to zasmuciło… chyba że miał kiepski nastrój już przed) i upiekłam jedną rybę dla głodnego załoganta. Relacje i fabułę posuwać będzie choćby wręczanie prezentów i wykonywanie questów lojalno… znaczy się spełnianie próśb bohaterów.

…ten widzi i w nocy(*)

Oczywiście wielu mechanizmów nie miałam okazji przetestować w praktyce. Zwiastun pokazuje choćby pozyskiwanie materiałów craftingowych poprzez uderzanie w skałę wielkim kilofem, a w opisie na Steamie pojawia się, oprócz wszystkich opisanych wyżej czynności, informacja o tkactwie czy zbieractwie. Mówiąc o poziomach platformowych – podejrzewam, że chodzi tu o miejscówki takie jak Hummingberg – developerzy wspominają nie tylko o bieganiu i skakaniu, ale też szybowaniu. Przede wszystkim jednak w pełnej wersji gry będzie dało się spersonalizować łódź i bohaterów, a nawet towarzyszącego Stelli czworonoga. **Historia będzie ponoć rozpisana na trzydzieści godzin, a jeśli chce się zrobić absolutnie wszystko – na setki.** Nie dziwi mnie to wcale, biorąc pod uwagę, że poznałam zaledwie dwie lokacje na naprawdę dużej, odkrytej tylko w małym procencie mapie.

Właśnie zorientowałam się, że widziana na grafice sowa może być tą samą, której ducha – olbrzymiego, wielokrotnie większego niż łódź – miałam okazję ujrzeć pod koniec dema, i otworzyłam szeroko oczy. Przyjrzę się nowej grze Thunder Lotus, kiedy tylko zadebiutuje, i postaram się zdać wam raport na łamach któregoś z tegorocznych numerów CDA, chyba że komuś w międzyczasie uda się zabrać mi recenzję sprzed nosa. |CDA|

CIESZY

- **powolna, lecz angażująca hybryda gatunkowa**
- **przyjemna rozbudowa łajby**
- **ładna oprawa…**

NIEPOKOI

- **…dopóki nie robi się zbliżeń**

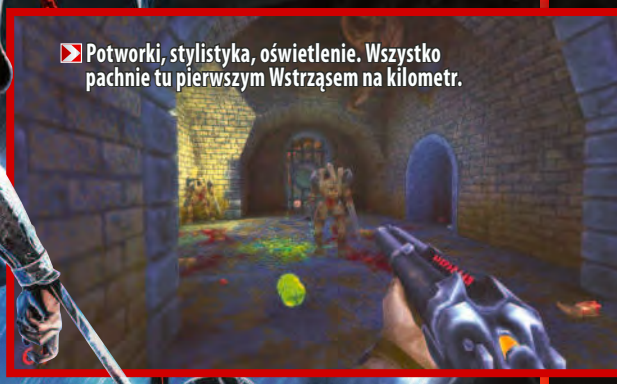
(*) Przy okazji znalazłam stare porzekadło niezwiązane z niczym, lecz tak złote, że muszę się podzielić: „kto sieje tatarkę, ma żonę Barbarkę, a koniami orze, tego żal się, Boże".

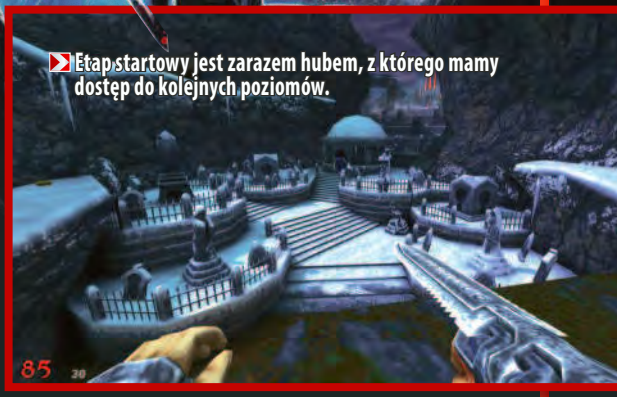
PRODUCENT: KILLPIXEL GAMES
DATA WYDANIA: 2020
JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (90 ZŁ)
MULTI: MA BYĆ

FPS • RETRO • BLISKI KUZYN QUAKE'A

JUŻ GRALIŚMY!

WRATH
AEON OF RUIN


Potworki, stylistyka, oświetlenie. Wszystko pachnie tu pierwszym Wstrząsem na kilometr.


Etap startowy jest zarazem hubem, z którego mamy dostęp do kolejnych poziomów.

Skoczył w przeszłość i zbyt szybko wrócił: **Eugeniusz Siekiera**

Moda na staroszkolne shootery trwa w najlepsze, choć większość z nich to farbowane lisy – nowe produkcje, tylko stylizowane na starocie. Perełek bazujących na prehistorycznych silnikach jest już zdecydowanie mniej.

Wrath: Aeon of Ruin należy do chlubnej mniejszości. Projekt będący wynikiem współpracy ekip KillPixel Games i sławetnego 3D Realms (ojców Duke'a 3D) **powstał na stareńkim Quake engine i z klasyki, do której się odwołuje, czerpie całymi garściami**. Momentami nawet aż za bardzo, przez co największy zarzut, jaki ciśnie mi się pod palce po ograniu wersji z wczesnego dostępu, to brak własnej tożsamości.

Taniec ze śmiercią

Na początku trafiamy do huba, który sam w sobie jest dość rozległym poziomem. Tu znajdziemy portale prowadzące już do konkretnych leveli. Można je zaliczać w dowolnej kolejności, przynajmniej w obrębie udostępnionej zawartości, bo obecnie mamy do dyspozycji zaledwie dwa etapy (z piętnastu zapowiedzianych). Na otarcie łez dodam, że są monstrualne – to istne labirynty korytarzy, skrótów i alternatywnych przejść, sekretnych komnat oraz ogromnych aren, na których śmiertelny strzał lub cios może paść z najmniej spodziewanej strony.

Bez strafe'owania nie podchodź

Momentami Wrath jest dość wymagającą grą, przynajmniej jak na dzisiejsze standardy. Żadnego automatycznego odnawiania zdrowia, tylko stare dobre apteczki, tu występujące w formie buteleczek i fiolek. Przeciwnicy to ameby z sokolim wzrokiem; pchają się po kulkę w linii prostej (a nierzadko zablokują na byle przeszkodzie – SI do ewidentnej poprawki), więc są łatwym celem, ale sami praktycznie nigdy nie pudłują, bez względu na odległość. Wzorem hitów z lat 90. na każdym kroku potykamy się też o proste skrypty, więc potworki zawsze pojawiają się znikąd, często tuż za naszymi plecami. Można tu zginąć w łatwy, bezsensowny sposób, dlatego też **koniecznym jest pozostawanie w ciągłym ruchu i nieustanne strafe'owanie**. A że nasz bohater pędzi niczym gepard na sawannie, z większości starć można wyjść obronną ręką.

W poszukiwaniu straconej tożsamości

Dość nietypowo rozwiązano kwestię zapisu gry. Save'y możemy robić w dowolnym miejscu, ale ich liczba ograniczona jest przez ilość zebranych w trakcie kampanii artefaktów. Tych zaś jest masa i mają rozmaite zastosowanie – jeden pozwala na oddychanie pod wodą, inny dodaje kilka punktów HP za każdego zabitego przeciwnika. Puste sloty zdradzają, że docelowo będzie ich dziesięć. Warto też dodać, że wszystkie zdobyczne klamoty przenosimy między etapami, można więc chomikować fanty na cięższe chwile.

Za bardzo wzoruje się na klasykach, za mało dodaje od siebie.

Wizualnie? Cóż, Quake pełną gębą. **Gra wygląda jak jego mod stworzony przez zapalonych fanów, a nie odrębna, autonomiczna produkcja.** Podobne tekstury i identyczna kolorystyka, znajome projekty potworów (zombie i Scragi z Q1 mają tu swoich krewniaków), spluwy też jakby już gdzieś widziane (karabin strzelający kłami to wypisz wymaluj Nailgun w wersji 2.0; znalazła się też wyrzutnia glutów przypominająca Biorifle z Unreala). Na razie Wrath jest ciekawostką, która rodzi nadzieje na więcej – bogatszą treść w singlu i dynamicznego multiplayera, którego w pełnej wersji ponoć nie zabraknie. Po ograniu wczesnego dostępu mam mieszane uczucia, bo gra za bardzo wzoruje się na klasykach, za mało dodając od siebie. Ale że lubię starocie i sentymentalny ze mnie człek, daję kredyt zaufania. |CDA|

CIESZY

- **szybka, dynamiczna młócka w starym stylu**
- **ogromne i nieźle zaprojektowane etapy**
- **bardzo przyjemny feeling broni**

NIEPOKOI

- **na razie tylko dwie mapy + hub**
- **SI do poprawki**
- **trochę za bardzo zrzyna z Quake'a**

PRODUCENT: WORLDWALKER GAMES
DATA WYDANIA: 2020
JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (72 ZŁ)
MULTI: BRAK

TURY • POTWORY • MAGIA • LOSOWOŚĆ

JUŻ GRALIŚMY!

Wildermyth

Niejeden dom z papieru zwiedził: **Otton**

Choć przygodę z Wildermyth zaczynamy od stworzenia złożonej z trojga śmiałków drużyny, istnieje spora szansa, że do jej finału dotrzemy w znacząco odmienionym składzie...

Nieubłagany upływ czasu wpływa bowiem nie tylko na tężyznę fizyczną bohaterów, ale też m.in. ich stan cywilny czy status społeczny. W wielki świat ruszą jako grupa wieśniaków, ale z czasem zamienią widły i patelnie na bardziej wyrafinowaną broń. Być może doczekają się potomstwa. Tylko od decyzji podjętych przez gracza zależy, czy przejdą do historii jako bohaterowie.

Proceduralna wojna

Struktura rozgrywki najmocniej przypomina turowe For the King. Główna różnica to niższy poziom trudności oraz mniej statyczne **starcia, bazujące na mechanice podobnej do XCOM-ów**. Przygoda toczy się na mapie strategicznej z aktywną pauzą oraz pomniejszych polach walki. Każde podejście jest odrębną przygodą, przypominającą formułą papierowe RPG.

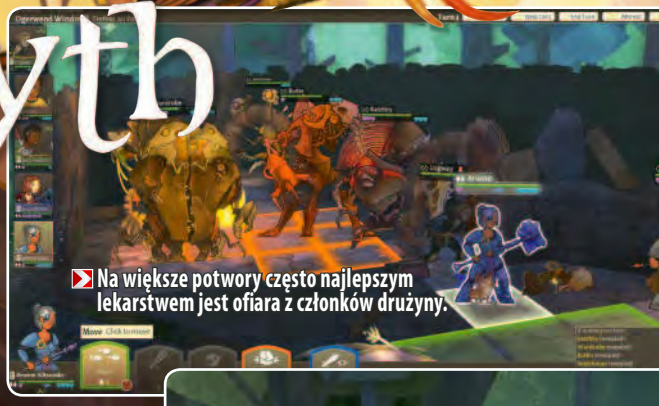
Niezależnie od wybranej kampanii całość polega z grubsza na podróżowaniu po przypominającej planszę mapie strategicznej i wykonywaniu questów, prowadzących do rozbudowy naszego królestwa. Wszystko to obudowane jest masą drobnych decyzji takich jak atakowanie kolejnych prowincji od frontu lub przeprowadzanie zasadzki. **Przy tym każda czynność, nawet podróż po mapie, zajmuje nam określony czas**. Przejmując kolejne regiony obserwujemy więc, jak starzeją się nasi bohaterowie. Rozwijają się do osiągnięcia pewnego wieku, ale z biegiem lat na powrót stają się coraz słabsi. A później dowiadujemy się przykładowo, że łuczniczka od zawsze podkochiwała się w magu i niedługo do drużyny wskakuje ich synek.

Stworzone przez twórców kampanie na tyle mocno skupiają się jednak na tego typu zmiennych, że zabrakło w nich miejsca na wyrazisty motyw przewodni. Choć fabuła opowiadana jest za pomocą całkiem ładnie narysowanych komiksów, po jakimś czasie znamy już ich treść na pamięć. Wildermyth ma jednak z pewnością potencjał jako narzędzie do generowania przygód, z którego zdolni modderzy zrobią po premierze odpowiedni użytek.

Umrzeć za przyjaciół

Gdy trafimy do prowincji opanowanej przez wroga, przenosimy się na ekran potyczek. Każdy bohater ma podczas swojej kolejki możliwość wykonania dwóch akcji – ruchu oraz ataku. **Spośród dostępnych klas postaci zdecydowanie najbardziej wyróżnia się mający największy wpływ na środowisko mag** (pozostałe to wojownik i łowca). Umie on nie tylko strzelać magicznymi pociskami, ale i np. oblać oponenta wywarem bulgoczącym w pobliskim kociołku czy zamienić meble w śmiercionośny deszcz drzazg.

Niezależnie od klasy postaci możemy też zrobić użytek... ze śmierci jednej z nich. W chwili, gdy pasek życia któregoś z bohaterów spadnie do zera, decydujemy o wycofaniu go z pola walki lub poświęceniu na rzecz drużyny. W ostatnim akcie odwagi ginący heros może osłonić kompanów własną piersią (daje im to dodatkową tarczę do końca bitwy) albo niczym Boromir usiec jednym ciosem w zasadzie dowolną poczwarę, jaka znajdzie się w jego zasięgu. Atak ten odbiera dużo zdrowia i daje 100% szans na trafienie, co okazuje się nieocenioną pomocą w momencie, gdy akurat trafi się nam trudny przeciwnik.


Na większe potwory często najlepszym lekarstwem jest ofiara z członków drużyny.

Kartonowa grafika może się podobać.

Wildermyth oferuje więc interesujące narzędzia, ale to w jakim stopniu wam się spodoba, zależeć będzie od chęci dopowiadania sobie tego, co kryje się za jego tekturową powłoką. To nie tylko przenośnia, bo wszystkie obiekty łącznie z modelami postaci przypominają wycięte z papieru kolorowanki. Podobnie jak w Octopath Traveller **są płaskimi obiektami rozmieszczonymi w przestrzeni 3D**. Choć w przypadku oprawy określenie „papierowa" jest komplementem, mam nadzieję, że za 6-12 miesięcy nie będzie również najbardziej adekwatnym podsumowaniem towarzyszących jej opowieści. |CDA|

CIESZY

- wpływ czasu na bohaterów
- parę ciekawych pomysłów w trybie turowym
- przyjemna stylistyka

NIEPOKOI

- nadmierna losowość spłyca historie
- papierowa treść

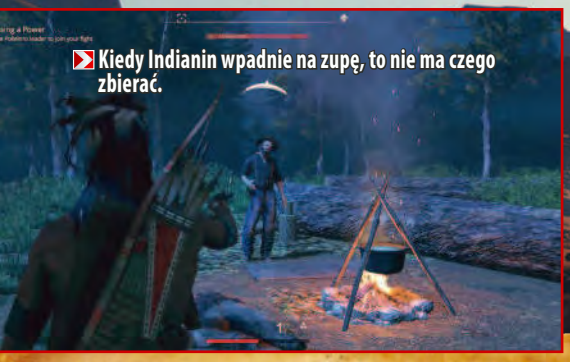
Dziedzictwo

Jeżeli danemu bohaterowi uda się przeżyć do końca jednej z kampanii, możemy wykorzystać go również w kolejnej. Nie wpływa to mocno na rozgrywkę, ale zawsze przyjemnie popatrzeć na znajome twarze – zwłaszcza dzięki sporym możliwościom personalizacji wyglądu naszych papierowych ludków.

PRODUCENT: GAME-LABS
DATA WYDANIA: 2 POŁOWA 2020
JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (140 ZŁ)
MULTI: RACZEJ NIE

DZIKI ZACHÓD • INDIANIE • WIELKI WÓDZ

JUŻ GRALIŚMY!



Kiedy Indianin wpadnie na zupę, to nie ma czego zbierać.

THIS LAND IS MY LAND

Nie miał czasu na fajkę pokoju: **Otton**

Chociaż na widok screenów można pomyśleć sobie „po co klon RDR 2 na PC, skoro mamy oryginał?", w przypadku This Land is My Land... pozory mylą.

Ponieważ Indianie nie bardzo przejmowali się biurokracją, zmieniali swoje imiona wielokrotnie. Często inspirowali się naturą i podkreślali nimi cechy charakteru członków plemienia lub nawiązywali w swoich „ksywach" do wydarzeń, w których brali udział. W This Land is My Land imię też nie jest pozbawione znaczenia – a do tego pozostaje ono z graczem już na zawsze.

Kwestia imienia

Po kilku próbach i sprawdzeniu na ekranie kreatora postaci, jakie bonusy dają poszczególne tożsamości, ostatecznie stałem się Odyseuszem. Z tego prostego względu, że zapewniało to dodatkowych współplemieńców, kosztem krótszego paska zdrowia. Otton dawał za to dodatkowe zdrowie i wytrzymałość, a po co mi one, skoro i tak dobry wódz załatwi wszystko cudzymi rękami – pomyślałem naiwnie. Później natomiast wpadłem na głupi pomysł skierowania współplemieńców na nocne grzybobranie bez uzbrojenia. Okoliczne stadko wilków miało z tego powodu nielichą uciechę...

W ten sposób posłałem do piachu pierwsze z kilku plemion, jakimi przyszło mi się opiekować w grze. Już całkowicie odmienny cel zabawy utwierdził mnie w przekonaniu, że This Land is My Land z hitem Rockstara łączy jedynie Dziki Zachód. Z tą różnicą, że tutaj jest naprawdę dziki. Wioski i miasta powstają dopiero w wyniku ekspansji, jakiej dokonujemy rozwijając własne plemię i ścierając się z innymi Indianami oraz białym człowiekiem. Celem jest podbicie jak największego obszaru.

Dobry gospodarz

To tak naprawdę **hybryda sandboksa, survivalu oraz gry taktycznej**. Choć rzeczywiście wiele rzeczy załatwiamy po prostu wydając współplemieńcom rozkazy (nie sterujemy nimi bezpośrednio, a jedynie zlecamy im polowania, każemy rozwijać wioskę i zajmować kolejne obszary), musimy też jako wódz nielicho się nabiegać, żeby dostrzec zauważalny progres. Cóż, **twórcy obiecują zawartość na 100 godzin zabawy i patrząc na dość spory rozmiar mapy, chyba nie kłamią**. Inna rzecz, że wielu graczy obecnie ślamazarne tempo rozwoju nie będzie odpowiadać. Rozgrywka głównie na początku bardzo męczy, bo nie dość, że na świat jest ogromny, to jeszcze startujemy od zera – każdy patyk czy współplemieniec są wielkim skarbem. Mija więc trochę czasu, nim wszystkich jako tako wyposażymy i nie będziemy drżeć o ich życie.

Pomimo statusu wodza szybko zorientowałem się zatem, że nie wystarczy siedzieć po turecku przy ognisku, pykać fajkę i biadolić, że dzieci i tak nie da się napełnić(*). Ruszyłem w świat, by polować na zwierzątka i zbierać surowce umożliwiające mi doposażenie współplemieńców. Starałem się też zdobywać nowych sojuszników w ramach bardziej rozbudowanych questów – mam nadzieję, że tych ostatnich będzie w przyszłości więcej. Cieszy, że **rozgrywka szybko okazuje się całkiem intuicyjna**. Chcesz zebrać materiał do wytworzenia pułapki, eliksiru czy strzał (liczba przedmiotów już teraz powoduje opad szczęki)? Wybierz je w menu craftingu, a w przypadku niedoboru materiałów gra wygeneruje związany z tym quest i prowadzące do surowców znaczniki.

Wreszcie zajmiemy się też polowaniami oraz przejmowaniem wrogich osad – własnoręcznie lub wysługując się swoimi współplemieńcami. **Kompanom do czasu porządnych łatek warto jednak patrzeć wtedy na ręce.** Często dają się wymordować w absurdalny sposób, albo ignorują nasze polecenia. Przeciwnik też mógłby nieco bardziej interesować się poczynaniami gracza... Skoro już narzekam – optymalizacja na razie nie jest dużo lepsza niż w momencie pecetowego debiutu RDR 2. Oprawa, choć całkiem ładna, nijak nie usprawiedliwia tego, że po każdej wizycie w dzienniku oglądamy przez parę chwil pokaz slajdów. Potencjał w This Land is My Land drzemie jednak ogromny i mam nadzieję, że po premierze będziemy mogli skupić się już tylko na nim. |CDA|

CIESZY

- **survival z dynamicznie rozwijającym się światem**
- **połączenie survivalu z mikrozarządzaniem**

NIEPOKOI

- **skopana optymalizacja**
- **powolne (zwłaszcza na początku) tempo gry**

Nie tylko indianie

Jeżeli coś może niepokoić w kontekście finalnej jakości This Land is My Land, są to dość ambitne plany stojącego za nim ukraińskiego Game-Labs. Równolegle z tym projektem ekipa tworzy też dwie części Ultimate Admiral, czyli osadzone w odmiennych realiach RTS-y, skupiające się wokół jednostek pływających.

Na naszych oczach dziki świat zmienia się w cywilizację.

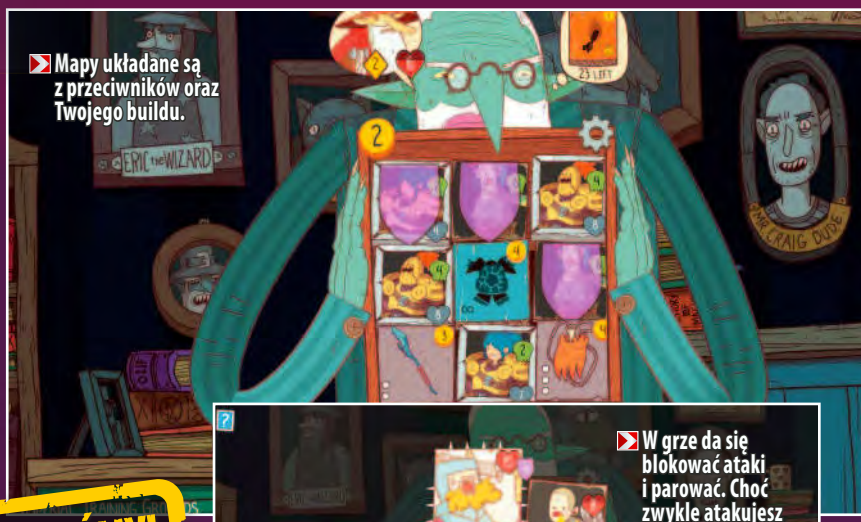
(*) Anegdotkę o Indianinie tłumaczącym, dlaczego chodzenie do pracy nie ma sensu, znajdziecie w książce W. Cejrowskiego „Gringo wśród dzikich plemion".

- PRODUCENT: SLOTHWERKS
- DATA WYDANIA: 2020
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (30 ZŁ)
- MULTI: BRAK

ROGUELIKE • TAKTYCZNA • BUDOWA TALII

KRUMIT'S TALE

JUŻ GRALIŚMY!



Depcze ślimaki: **9kier**

Co to takiego: wygląda jak „Pora na przygodę", ale jest serią proceduralnie generowanych lochów złożonych z kafelków?

Uwielbiam taktyczne rogaliki – jeszcze niecała doba zmagań i stuknie mi trzysta godzin ze Slay the Spire (notabene moją grą roku), z Darkest Dungeon spędziłam połowę tego. W Meteorfall: Krumit's Tale, następcę produkcji mobilnej osadzonej w tym samym uniwersum, wkręciłam się absolutnie, zwłaszcza że zawiera **jeden z moich ulubionych mechanizmów – stopniowe budowanie nie tylko ekwipunku, ale także samych lochów**. Był to, przykładowo, najciekawszy aspekt Hand of Fate oraz Guild of Dungeoneering i cieszę się, że stanowi podstawę produkcji Slothwerks.

Choć jest prosta, trudno się od niej oderwać.

Złóż sobie grę

We wczesnej wersji ze Steama występują dwie klasy postaci – wojownik oraz mag. Pierwszy bazuje na korzystaniu z broni i pancerza (z mojego doświadczenia wynika, że najlepiej skupić się na tym drugim – tarczach i zbrojach – bo bohater leczy się troszkę za każdym razem, gdy je podnosi); drugiego najlepiej budować w zaklęcia (wydaje mi się, że na razie gra faworyzuje czary związane z zamrażaniem). Każdy z nich startuje z podstawowym ekwipunkiem danej profesji, a jego zadaniem jest pokonanie ciągu lochów, pomiędzy którymi zyskuje i kupuje dodatkowe przedmioty oraz zdobywa zdolności pasywne.

Kwadratowe lokacje złożone z kafelków są zróżnicowane przede wszystkim ze względu na strzegących ich przeciwników – tu roboty, tam gobloidy, jeszcze gdzie indziej kultyści, rycerze czy szczury – a zwłaszcza bossów. W czasie turowych potyczek niektórzy szarżują, inni wyposażeni są w pancerz, a przykładowo przeciwko ślimakom nie można wykorzystywać broni. Rzecz w tym, że **w każdą miejscówkę wtasowany zostaje nie tylko wachlarz oponentów, ale także ekwipunek**. Starcia przetykane są więc podnoszeniem oraz wykorzystywaniem przedmiotów, a te niestety rzadko bywają darmowe – trzeba dbać więc również o ekonomię. Wygrana walka daje postaci jedną monetę, te wypadają także ze skrzyń. Konieczna jest więc równowaga między drogim i tanim ekwipunkiem, ewentualnie alternatywne metody zdobywania pieniędzy.

Jeszcze więcej Krumita

Bardzo podoba mi się **wykorzystywanie pozycjonowania kafelków**. W lokacji mieści się ich tylko dziewięć, a kolejne wysypują się z czasem. Niektóre przedmioty działają tylko na konkretne rzędy albo mają związane z położeniem synergie, część przeciwników wpływa na kolegów i koleżanki (np. chroniąc okolicznych znajomków przed atakiem lub dając pancerz postaci niżej), a czasem istotne jest przemieszczanie kwadratów (np. płonący oponenci tracą dwa hapeki, gdy spadają o pole, a jeden z bossów nakłada negatywne efekty na mijane postaci).

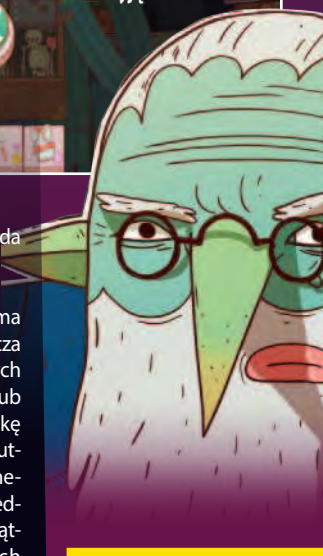
Nie muszę chyba dodawać, że nie ma dwóch takich samych podejść, zwłaszcza że co loch wybiera się zdolność – od tych premiujących wypchany ekwipunek lub jego brak, przez wspierających walkę wręcz, po talenty leczące. (Moim absolutnie ulubionym okazał się talent ponownego losowania kosztu widocznych przedmiotów przy sprzedaży kafelków). Początkowo poziom trudności dalszych miejscówek wydawał mi się niesprawiedliwy, ale obecnie – po pokonaniu gry obiema klasami – uważam, że jest akurat. Byłam szczerze zdziwiona, że mimo braku wielu funkcji (np. questów dziennych czy widocznego w menu spisu dotychczasowych rozgrywek) developerzy zaimplementowali już new game plus, w którym mogę zacząć zabawę od nowa w wersji trudniejszej, z niższym poziomem zdrowia. Mam przeczucie, że kiedy ponownie pokonam grę, okaże się, że pojawią się kolejne wyzwania z nowymi modyfikatorami. I pięknie, bo dobry roguelike powinien jednocześnie nieustannie przyciągać i doprowadzać do szału. |CDA|

CIESZY

- **prosta, wciągająca rozgrywka**
- **ładna oprawa w klimacie „Pory na przygodę"**
- **planowane questy dzienne!**
- **new game plus...**

NIEPOKOI

- **...zamiast którego wolałabym więcej klas**



Meteorfall: Journeys

Poprzednia gra Slothwerks – osadzona w tym samym uniwersum, prezentująca zresztą znane twarze – została wydana wyłącznie na platformy mobilne i w chwili pisania tego tekstu kosztuje 19 zł w wersji na Androida i iOS-a. Daje to zresztą całkiem sporą szansę, że również Krumit's Tale pojawi się na telefonach i tabletach!

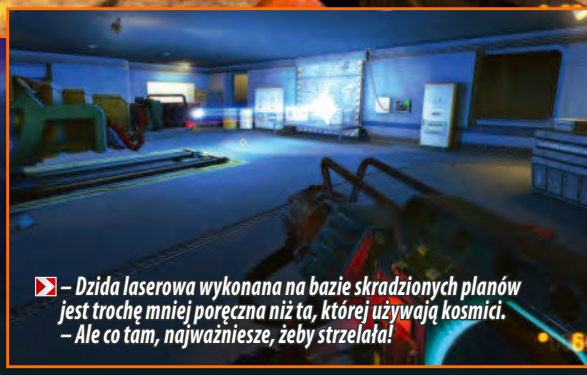
- PRODUCENT: CROWBAR COLLECTIVE
- PREMIERA: 2020
- JAK ZAGRAĆ: KUPIĆ NA STEAMIE (70 ZŁ)
- MULTI: TRYB DEATHMATCH

FPS • HALF-LIFE • REMAKE

JUŻ GRALIŚMY!

BLACK MESA

Projekty otwartych lokacji i ich jakość budzą już tylko delikatny uśmiech politowania.



– Dzida laserowa wykonana na bazie skradzionych planów jest trochę mniej poręczna niż ta, której używają kosmici. – Ale co tam, najważniesze, żeby strzelała!

Doświadcza déjà vu: **Bastian**

W numerze 12/2012, kiedy jeszcze w magazynie zwykliśmy recenzować gry znajdujące się w fazie beta-testów (o, losie...), Krigore wziął na tapet ówczesną wersję Black Mesy, moda odtwarzającego pierwszego Hal-Life'a na silniku Source.

Z entuzjazmem spoglądał wówczas w przyszłość projektu, wszak za nieco ponad rok mieliśmy otrzymać gotową grę. 2019 minął, a remake Half-Life'a wciąż siedzi we wczesnym dostępie. Żeby nie było – to nic złego. Ekipa z Crowbar Collective postawiła sobie za cel cyzelować już-nie-moda(*) do samego końca i na gwiazdkę wypuścili w końcu pełną wersję ostatniego etapu w grze, wymiaru Xen. I choć moim ochom i achom względem wspomnianego fragmentu nie powinno być końca (to kawał świetnego level designu i piękny dowód na to, jak wiele jeszcze można wycisnąć ze stareńkiego silnika), a starania ekipy należy wyłącznie chwalić, to jednak... no, powiedzmy sobie szczerze, prawie 10 lat w świecie gier to szmat czasu, co widać, słychać i czuć.

Potwór Frankensteina...

Po samej konstrukcji gry można zauważyć nawet, że ta była tworzona przez lata w ratach. Wielu etapom poświęcono mniej miłości, są ciasne, korytarzowe, a skupić musimy się tylko na wybiciu tabunu żołnierzy/obcych. Inne za to genialnie korzystają z dobrodziejstw enigne'u Source, łącząc zabawę wciąż doskonałym silnikiem fizycznym ze strzelaniem i rozwiązywaniem zagadek środowiskowych – te etapy są też z reguły mocno dopracowane graficznie.

Ewidentnie starano się połączyć archaiczną rozgrywkę Half-Life'a z dobrodziejstwami dwójki i nowoczesnym podejściem do level designu – niestety rzeczy zaprojektowane lata temu nie robią w 2020 roku już żadnego wrażenia, a te nowsze po prostu... trzymają poziom. Bo naprawdę doceniam świetną animację broni, wpadające w ucho wstawki muzyczne podczas ważniejszych wydarzeń w grze, pełne udźwiękowienie i rozbudowanie leciwych etapów pierwowzoru, ale **gra się w to jak w produkcję z okolic 2005 roku**. Grafika tylko potęguje to wrażenie, strasząc rozmytymi teksturami, pustymi lokacjami i uproszczonymi modelami.

...ale jaki sympatyczny!

Czy jest w tym jednak coś rozczarowująco złego? Jakby nie patrzeć, taki gameplay ma swój urok. Skłamałbym, gdybym powiedział, że grało mi się źle. **Wszyscy rozkochani w Half-Life 2 będą bawić się tu nawet doskonale**; zwyczajnie można przymknąć oko na niektóre toporności gry (wieczna wędrówka po wszechobecnych szybach wentylacyjnych/ciasnych klatkach schodowych), niedzisiejszą oprawę, ciągłe ekrany ładowania, bardzo nierówny poziom trudności (raz przebiegamy przez kilka etapów sprintem, wybijając po drodze obcych, by w kolejnej chwili męczyć się z zestawem irytujących wieżyczek z wbudowanym aimbotem). Do tego Black Mesie oddać trzeba, że **doskonale odtwarza klimat stareńkiego Half-Life'a** – poczucie zagubienia, beznadziei i zaszczucia. Podróż pociągiem z początku gry, dobycie łomu po raz pierwszy, czy niefortunny przebieg eksperymentu znów budzą zestaw nostalgicznych wspomnień i pokazują, że Crowbar Collective doskonale rozumie materiał źródłowy.

To nie jest remake AAA. To po prostu dobra, rzemieślnicza robota entuzjastów jedynki, którzy, rozkochani w silniku Source, stworzyli pierwszą część na nowo (na modłę drugiego Half-Life'a). I choć zwyczajnie w 2020 roku niczym gracza nie zaskoczy, to nie sposób docenić tytanicznej pracy weń włożonej. Za taką cenę grzech nie spróbować. |CDA|

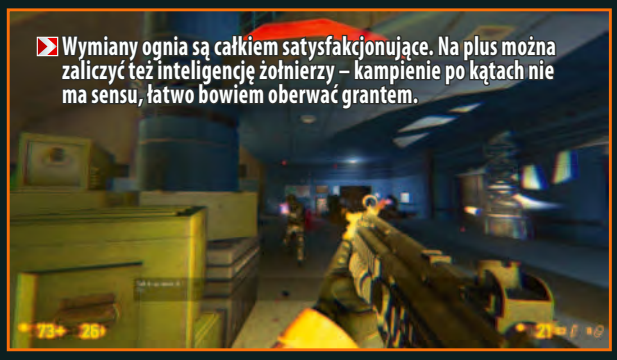
CIESZY

- **Half-Life na nowo**
- **sporo serca włożonego w produkcję**

NIEPOKOI

- **nie bawi tak jak 8 lat temu**
- **remake'owi przydałby się remake**

Ponad 10 lat w produkcji. Co widać, słychać i czuć.



Wymiany ognia są całkiem satysfakcjonujące. Na plus można zaliczyć też inteligencję żołnierzy – kampienie po kątach nie ma sensu, łatwo bowiem oberwać grantem.

(*) Valve dało twórcom zielone światło i pozwoliło im zarabiać na Black Mesie, dzięki czemu z moda stała się pełnoprawną grą-remakiem na silniku Source. Bardzo miło, ja tam doceniam.

PRODUCENT: LOOKING GLASS TECHNOLOGIES/NIGHTDIVE STUDIOS
DATA WYDANIA: 2020
JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ NA WCZESNY DOSTĘP
MULTI: BRAK

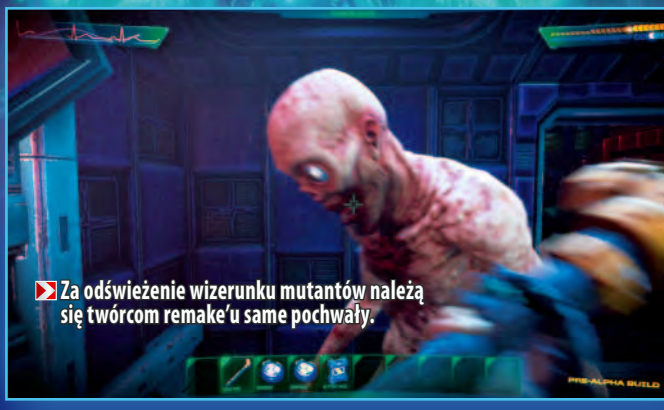
SURVIVAL • HORROR • SCI-FI

JUŻ GRALIŚMY!

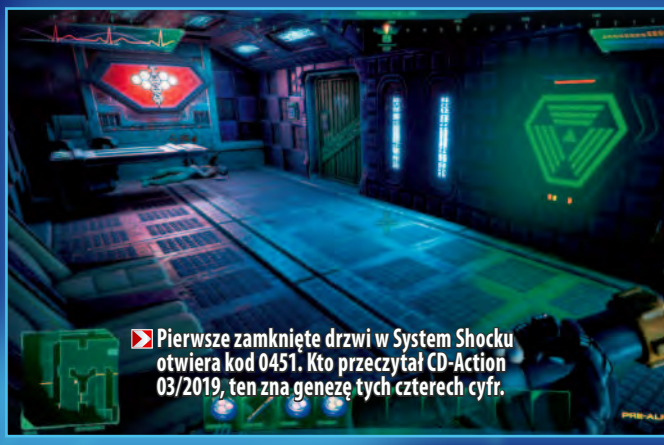
SYSTEM SHOCK

Uwolniony z tyranii indywidualizmu: **DaeL**

Spó-pó-pójrz na sie-e-ebie czytelniku-ku. Ża-ża-żałosny twór z mięsa i kości. Dyszysz i pocisz się wertując me stronice...



Za odświeżenie wizerunku mutantów należą się twórcom remake'u same pochwały.



Pierwsze zamknięte drzwi w System Shocku otwiera kod 0451. Kto przeczytał CD-Action 03/2019, ten zna genezę tych czterech cyfr.

Kto zrozumiał wstęp, może powiedzieć, że doświadczył w życiu tego, co najlepsze. Zagrał w System Shocka, legendarną grę z 1994 roku, której krew płynie w żyłach serii Bioshock, Dishonored, Prey, Deus Ex a nawet w Obcym: Izolacji. Poznał dzieło geniuszu Warrena Spectora i jego kolegów z Looking Glass Technologies. Zasmakował gry, która jako pierwsza zastosowała audiologi oraz wciąganie gracza w opowieść poprzez kształtowanie otaczającego go środowiska. System Shock był kamieniem milowym w rozwoju RPG-ów, FPS-ów i symulatorów.

Nie dziwi więc, że świadomość, iż nie wszystkim było dane zmierzyć się ze straszliwą sztuczną inteligencją SHODAN, mocno dokucza fanom gry z Nightdive Studios. W 2015 przywrócili do życia oryginalnego System Shocka, umożliwiając jego odpalenie na współczesnych komputerach. Ale to nie wystarczyło, by po grę sięgnęli nowi gracze. Pojawił się więc pomysł remake'u.

„Zaprzestań manipulacji, insekcie!"

Zgodnie z zapowiedzią złożoną w trakcie kampanii na Kickstarterze, nowy System Shock miał ujrzeć światło dzienne w grudniu 2017 roku. Wedle pierwotnej koncepcji gra była czymś pośrednim pomiędzy remasterem, a remakiem. Napędzać miał ją silnik Unity, a za odświeżoną oprawą graficzną kryć się miały te same poziomy i te same monstra co w oryginalnej grze z 1994. Pomysł „kupiło" na Kickstarterze ponad 20 tysięcy graczy, którzy wsparli Nightdive Studios kwotą ponad 1,3 miliona dolarów. Ale jak to zwykle bywa z crowdfundingiem, w toku prac pojawiły się kolejne pomysły, które odsuwały datę premiery gry i sprawiały, że **nowy System Shock zaczął przypominać nie tyle remake czy remaster, co reboot**. Na szczęście w rzadkim przypływie zdrowego rozsądku, developerzy odetchnęli głęboko i zrobili parę kroków wstecz. Miałem okazję zapoznać się z rezultatem tego powrotu do korzeni – niewielkim wycinkiem gry w wersji pre-alpha. I SHODAN znów mnie urzekła.

Pod względem oprawy audiowizualnej remake trafił idealnie w oczekiwania fanów serii. Wróciła subtelna pikselowatość tekstur, która dodawała uroku prototypowi z kampanii kickstarterowej. Pomieszczenia i korytarze Cytadeli są momentalnie rozpoznawalne dla każdego, kto choć raz zagrał w pierwowzór, a jednocześnie wykorzystują wszystkie sztuczki nowego silnika, prezentując się jako wiarygodne – choć nadzwyczaj ciemne – miejsce pracy świeżych denatów i różnych wynalazków SHODAN. Fenomenalnie wypadły też wrogie nam istoty – szczególnie humanoidalne mutanty. Musiało być pokusą przedstawienie ich jako typowych zombie, ale developerzy trzymali się oryginalnego designu, przeobrażając ich bardzo uproszczony wizerunek w znajome, acz wyjątkowo ohydne monstrum ze świecącymi oczami. Równie wiele dobrego można powiedzieć o oprawie dźwiękowej, która naprawdę „sprzedaje" wrażenie przebywania na stacji kosmicznej. Na nowo – i bardzo poprawnie – nagrano audiologi. No i wróciła niezrównana i wywołująca u mnie gęsią skórkę Terri Brosius jako oszalała sztuczna inteligencja SHODAN.

„Zaakceptuj nadejście swego nowego władcy"

Co najważniejsze, **formuła klasycznego System Shocka wciąż się sprawdza.** To w końcu nie tylko gra o wędrowaniu przez labirynty stacji kosmicznej i rozwiązywaniu łamigłówek. System Shock jest przede wszystkim grą o strachu... i zarządzaniu zasobami. I te dwa elementy udało się Nightdive Studios uchwycić perfekcyjnie. Każde drzwi i każdy zaułek budzą przerażenie. A świadomość, że czasem trzeba przyoszczędzić na amunicji i zaryzykować rozprawianie się z zagrożeniami przy pomocy kawałka rury, momentalnie przyspiesza bicie serca.

Naturalnie nie wszystko jest jeszcze na swoim miejscu. Podczas mojego pierwszego podejścia do gry jeden z mutantów utknął w drzwiach, na domiar złego uzyskując w ten sposób nieśmiertelność. Ale nie wątpię, że takie drobiazgi zostaną naprawione. Mam też przekonanie, że developerzy „czują" oryginalnego System Shocka i wiedzą już co należy poprawić, a czego lepiej nie dotykać. Ba, **w tej chwili remake wygląda lepiej od planowanego przez Otherside Entertainment System Shocka 3**. Dlatego wierzę w Nightdive Studios prawie tak mocno, jak Edward Diego wierzył w SHODAN. |CDA|

CIESZY

- **to System Shock**
- **ale z prostym intefejsem**
- **i świetną oprawą audiowizualną**

NIEPOKOI

- **liczne bugi**
- **balans pomiędzy elementami klasycznej gry, a nowymi pomysłami developerów**

PRODUCENT: PHOBIA GAME STUDIO
DATA WYDANIA: 2020
JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
MULTI: BRAK

AKCJA • HORROR

Rozlewa po podłodze resztki spaghetti: **9kier**

Bardzo podoba mi się idea świadomej organicznej masy z systemem nerwowym rozproszonym po różnych kawałkach flaków. Jeszcze bardziej – gdy ewoluuje.

Tworzenie potwora

Jeśli potrzebujesz na potrzeby gry czy powieści stworzyć pełnokrwistego potwora, spisz wszystkie cechy charakteru, których (w sobie lub w innych ludziach) nie cierpisz. Jak wyglądałaby istota, która ma je wszystkie? Wyobraź sobie, że każda z nich przedstawia jakiś aspekt fizyczny kreatury. Przykładowo: niech spóźnianie się będzie chaotycznym, nieregularnym sposobem poruszania się, a bycie uszczypliwym toczącym się z pyska jadem. Daj znać, co ci wyszło! [Autoportret, psiakrew – Smg]

CARRION

Ciągle jestem na enkiego trochę zła, że kiedy pisał zapowiedź do CDA 06/2018, nic mi o tej polskiej produkcji nie powiedział, mimo że zna moje ciągoty do gore oraz inteligentnych, mutujących potworów. To ostatnie jest powodem, dla którego w kolejce na ograne czeka Phoenix Point i dla którego tak bardzo podoba mi się kreatywne ćwiczenie pisarskie, o jakim gdzieś kiedyś czytałam (patrz: ramka). Niestety poza nielicznymi wyjątkami, np. Obcym: Izolacją, nawet dobrze zaprojektowane i faktycznie niemal przytłaczające potwory zazwyczaj widzi się w czasie zabawy czy seansu w króciutkich sekwencjach, często dopiero finałowych. To wciąż mało odkryte terytorium, na które wkroczyli twórcy Carriona – „odwróconego" horroru, w której **gracz steruje nie próbującymi przeżyć ludźmi, lecz tym, co próbuje wydostać się z ich silnie strzeżonych naukowych kompleksów**.

Przynajmniej zjedz mięsko

Carrion urzekł mnie już w czerwono-czarnym menu dema, pełnym nieregularnych zębów, narośli, poruszającego się chaotycznie języka, który u cierpiących na trypofobię wywołałby atak paniki, wypełnionego czy to gałkami ocznymi, czy jajami. Później doszło do tego **proste, przyjemne sterowanie, które natychmiast przypomniało mi o innej grze z podobną mechaniką – Sea Salt**. W obu przypadkach kierujesz potworami, przytrzymując jeden przycisk myszy i wskazując kursorem, gdzie mają iść. Carrion daje graczowi w opiekę obserwowany z boku krwisty kłąb macek, które natychmiast zaczęłam wykorzystywać jak czerwone liany, łapiąc się ścian ciasnego korytarza i przenosząc w ten sposób – zaskakująco dynamicznie – ciężar mięsistego cielska. Wkrótce cisnęłam do wody pierwszą metalową skrzynię blokującą mi drogę, a dalej czekało mnie jedno – rzeź.

Czy raczej czekała ona pracowników wspomnianego kompleksu naukowego, z którego stwór ewidentnie pragnie się wydostać, mszcząc się na wszystkich na swojej drodze. Rzucając ciężkimi elementami otoczenia, a następnie atakując z bliska mniej lub bardziej bezbronne ofiary, trudno nie odczuć przyjemności i mocy płynącej z bycia ucieleśnieniem destrukcji. Kiedy rozczłonkowywałam naukowców i żołnierzy, a następnie żywiłam się ich ciepłymi jeszcze zwłokami, **poczucie nieskrępowanej siły znajdowało zresztą odzwierciedlenie w fizyczności mojej maszkary – ciągle zwiększającym się rozmiarze.** Z drugiej strony nieumiejętnie rozegrane starcia sprawiały, że robiła się coraz mniejsza, a machające smutno chude macki przedstawiały się naprawdę nędznie. Z tego powodu istotnym aspektem taktycznym było, przynajmniej dopóki nie poczułam się z kontrolowaniem prawdziwej rzezi komfortowo, ukrywanie się w niedostępnych dla ludzi zakamarkach i atakowanie odizolowanych ofiar. Na grasującą organiczną materię polują bowiem nie tylko zwykli żołnierze, ale także oponenci mogący podpalić chaotyczne mięso (pomaga wtedy kąpiel w wodzie), a nawet wieżyczki i drony.

I popij kwasem

W demie zginęłam parokrotnie, zwłaszcza na początku, bo jakimś cudem zagapiłam się, kiedy gra uczyła mnie umiejętności ofensywnej (środkowy przycisk myszy). Oprócz niej z czasem – **nowych talentów kreatura uczy się, niszcząc zbiorniki z radioaktywnymi substancjami**, zapewne wywołującymi mutacje – nauczyłam się dashować, dzięki czemu mogłam niszczyć blokujące niektóre korytarze drewniane przeszkody, wentylację i bardziej zróżnicowanie, za pomocą ostrych szponów, pozbywać się ludzkiego robactwa. Niejednokrotnie wykorzystywałam także ludzką technologię, na przykład przesuwając dźwignie otwierające drzwi.

Potwór wygląda jak spaghetti, ale pokarmem są ludzie.

Poziom trudności małego kawałka rozgrywki, jaki miałam przyjemność zobaczyć, nie był wysoki. Gra dość hojnie sypała przypominającymi oddychające kokony czy serca miejscami, w których mogłam zapisać postępy. Checkpointy pełniły także inną funkcję – należało aktywować trzy, by odblokować finałowy tunel.

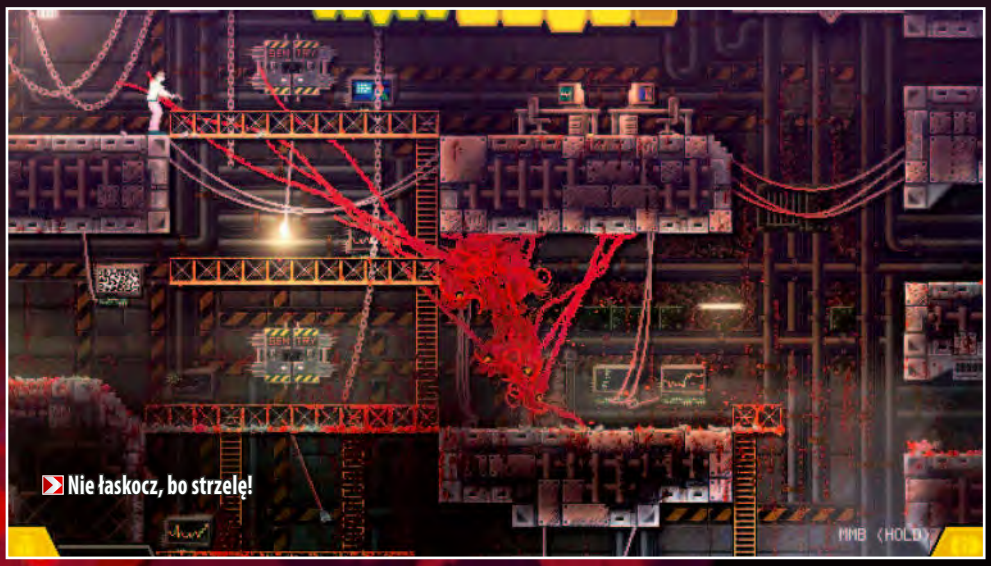
Dobrze wspominam muzykę, ale prawdziwie zachwyciła mnie przede wszystkim oprawa graficzna. Pikselowe lokacje – od

Dzisiaj na scenie najlepszy stand-uper XXI wieku, Henry Miazga!

Instrukcje niejasne. Penis utknął w wentylatorze.

szarych pomieszczeń przemysłowych poprzez dżunglowate lokacje tryskające intensywną zielenią – w połączeniu z krwawą posoką na okolicznych podłożach i czerwieniejącym ekranem w czasie otrzymywania obrażeń prezentują się fantastycznie. **Prowadzony stwór wygląda jak rój dżdżownic, ośmiornica lub wijąca się kulka spaghetti w sosie bolońskim, co nie brzmi zachęcająco, ale świetnie prezentuje się w ruchu**, zwłaszcza gdy – jak zwierzę, którym w zasadzie jest – przesuwa się naprawdę szybko albo jego gigantyczne cielsko płonie. Podoba mi się to, że kiedy bestia jest odpowiednio duża, niejako „rozlewa się" i układa się trochę bardziej w poziomie i wlecze część z tyłu, niczym dziergana na szydełku serweta czy bransoletka z muliny, która traci sztywność wraz z przyrostem rozmiaru. Wszystko to podkreśla tylko, że to niejednorodna, chaotyczna masa.

Dlaczego nikt nie powiedział mi, że w Polsce powstaje taki świetny tytuł? Fakt, że Devolver wziął go pod swoje skrzydła, w ogóle mnie nie dziwi – w zasadzie mogłabym zgadywać w ciemno. |CDA|


Nie łaskocz, bo strzelę!

CIESZY

- **satysfakcjonująca rzeź**
- **proste, przyjemne sterowanie**
- **wybornie wygląda**
- **stwór mlaszcze, pożerając ludzi**

NIEPOKOI

- **fakt, że nie wiem, co tu wpisać**

Początek nowego roku to zderzenie starego z nowym i tak też to wygląda w przypadku gier z naszych dwóch największych recenzji: Phoenix Pointa i MechWarriora 5: Mercenaries, ale i odświeżone Halo: Reach nie wypadło przecież Master Chiefowi spod hełmu. Fanów najtwardszego retro ucieszy pierwsza od dawna recenzja... pinballa, natomiast tym, którzy podjęli noworoczne wyzwanie zgubienia kilku kilo i nabrania formy, polecam fitness Nintendo! *[enki]*

STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 14 GIER**

GAME WALKER

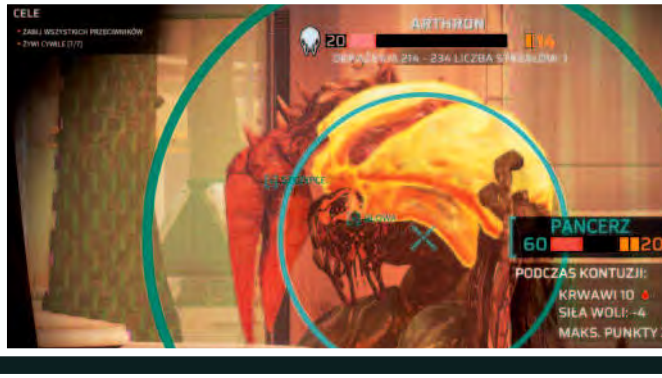
PHOENIX POINT

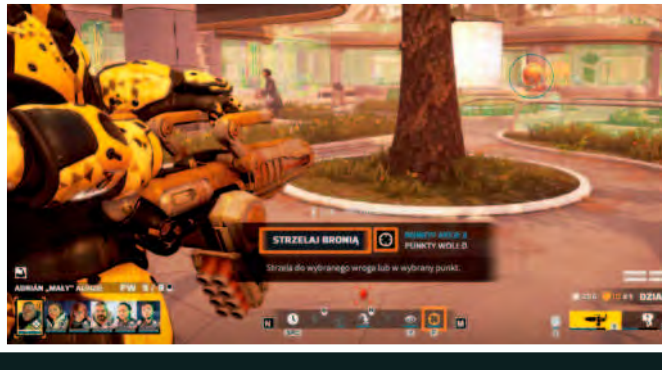
MOSAIC

- AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
- PC
- STRONA: 45

Siekiera: Prosta historia o prostym człowieku wiodącym nudne życie. A także opowieść o próbie wyrwania się z korporacyjnych trybów i potrzebie zmiany. Daje do myślenia, choć o samej grze dość szybko się zapomina.

Cerebrum: Nie będę nawet robiła podejścia do tej gry, bo jeszcze odkryję, że inspiracje czerpano z jakiegoś korpomomentu w moim życiu.





- PC
- STRONA: 38
- AUTOR: MAC ABRA

Mac Abra: Jeśli uważasz, że współczesne XCOM-y są zbyt proste, będziesz zachwycony/a. Pod warunkiem, że nie masz uczulenia na błędy, niedoróbki i brak balansu. Gra robi bardzo wiele, by do siebie zniechęcić, ale z drugiej strony oferuje wystarczająco wiele, by spróbować dać jej szansę. Choć może jeszcze nie teraz – za parę miesięcy i parę(naście?) patchów, to będzie rzecz naprawdę godna uwagi. A i zapewne trochę tańsza niż dziś.

DaeL: Bardzo kibicowałem tej produkcji i na pewno ją sprawdzę (tym bardziej, że jest za darmo na Game Passie). Ale choć propozycja uczynienia XCOM-a nieco bardziej skomplikowanym całkiem mi odpowiada (i za to lubię chociażby Xenonauts), to jednak walka z jakimiś wodnymi mutantami nie jest tak samo „seksowna" jak zwalczanie ufoków.

9kier: Nie miałam jeszcze okazji sprawdzić jej po premierze, ale prawie półtora roku wcześniej widziałam wczesną wersję i była to tragedia. Dawno i nieprawda?

Allor: Nadal mam jeszcze trochę rzeczy do zobaczenia w Fire Emblem: Three Houses, po co sięgać po coś gorszego?

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Jakie dzieło potrzebuje według ciebie własnej gry, a do tej pory się jej nie doczekało?

Mac Abra: Polecę klasykiem, ale chętnie pograłbym w coś na motywch Trylogii Sienkiewicza. Ale nie jakiś tam RTS, tylko uczciwą grę akcji w rodzaju Asasynów. Wołodyjowski, Kmicic, Podbipięta, Skrzetuski – grałbym!

Cerebrum:„Pan Lodowego Ogrodu". Co prawda doczekał się planszówki (i to całkiem sympatycznej), ale widzę tu większy potencjał na całą serię w stylu Wiedźmina czy innego Asasyna. A, i jeszcze misz-masz przygód Jakuba Wędrowycza. Jest karcianka, no ale fajnie by to wyglądało w formie pełnoprawnej giery na PC. Nie wiem czemu, ale widzę to trochę odziane w szaty podobne do starowinki Wacki: Kosmiczna Rozgrywka. Taki wesoły przygodowy point'n'click. I komiks „Lobo". Tu mi się wizualizuje coś na kształt Brütal Legend. Wiem, że były próby stworzenia gry na PS2 z tym charakterkiem, ale premiery się twór nie doczekał. A jatka byłaby pyszna.

Bastian: Ja wiem? Z polskich książek może zegranizować „Komornika" Gołkowskiego? Widzę tu fajną giereczkę w typie Devil May Cry, we tle apokalipsa, cynizm, absurd. Z zagranicznych to kurczę, a może by tak zrobić jakąś grę na podstawie... książki z uniwersum gry wideo, ot, choćby takiego Warcrafta? Trylogia „Wojny Starożytnych" jako action RPG, mniam.

Cursian: „Chłopcy" Jakuba Ćwieka. Masa akcji, magii, dowcipnych dialogów i charakterystycznych postaci. Trudno mi zresztą wymyślić ciekawszy materiał na grę, niż przygody byłych kumpli Piotrusia Pana, którzy dobili do trzydziestki, założyli klub motocyklowy pod wodzą odmienionego Dzwoneczka i na każdym kroku pokazują współczesności soczystego faka. BANGA-@#^$-RANG!

DaeL: Enki chciał mnie przekupić, żebym powiedział, że jego książka. Ale przelew jeszcze nie doszedł, więc mogę przychylić się do propozycji związanej z Jakubem Wędrowyczem. Nie jest to wielka literatura, ale koncepcja oraz setting są w tych książkach wyśmienite.

Siekiera: Będąc swego czasu pod wielkim wrażeniem komiksu „Kaznodzieja", zamarzył mi się brutalny retro shooter oparty na wątku jednej z postaci. W grze mielibyśmy wcielić się w Świętego od Morderców i posłać do diabła pół świata, by koniec końców... A nie, nie powiem jaki finał ma ta historia, ale kończy się zacnie.

Otton: Jeżeli chodzi o niezegranizowane dzieła, które czytam/oglądam w wolnym czasie, to akurat w przypadku większości z nich doskonale rozumiem, czemu nikt jeszcze nie zrobił z nich gry. Hmmm... ale może jakaś trylogia Total Wara na bazie „Silmarillionu", taka jak Warhammery?

Krigore: „Gamedec", ale to będzie. A z rzeczy totalnie odjechanych – Gary Shteyngart, „Supersmutna i prawdziwa historia miłosna". To hard SF mocno osadzone w kulturze indyjskiej. Coś niesamowitego ze względu na mieszankę osobliwych z naszego punktu widzenia wierzeń i wielu dobrych pomysłów na to, jak będzie wyglądała przyszłość.

Allor: Po pierwsze „The Expanse" (jest genialny serial, są jeszcze lepsze książki Daniela Abrahama i Ty Francka, a gier brak...), po drugie „Przestrzeń Objawienia" Alastaira Reynoldsa. Ok, na tym drugim cyklu bazuje Mass Effect, ale przy całym moim do tej trylogii umiłowaniu, książki są o kilka rzędów wielkości lepsze.

DARKSIDERS: GENESIS

- AUTOR: ENKI
- PC
- STRONA: 46

enki: Mimo sympatii do developerów nie spodziewałem się wiele, a dostałem moją ulubioną część Darksiders. To dzieło wciąż dalekie od prawdziwie wybitnego, ale wciąż wykonane bardziej niż solidnie – bawi solo i w co-opie, a ponadto cieszy znakomitym udźwiękowieniem (również w wersji polskiej!).

Bastian: Ale w ko-łopie się w to dobrze gra. Nie potrafiłem nawet wskazać swojego ulubionego Jeźdźcy; każdy wszak był zupełnie od siebie różny, a dawał tyle samo frajdy z wyrzynania wrogów. Do tego O'Brien jako Wojna i doskonały Jai Alex jako Waśń. <3

Siekiera: „Jedynka" i „dwójka" były świetne, kupiła mnie nawet nieco ułomna i trochę niedzisiejsza „trójka", bo po prostu uwielbiam ten świat. O zaskakującej jakości Genesis zapewniło mnie już kilka recenzji, więc pozycja jak najbardziej do ograna, choć raczej przy okazji jakiejś wyprzedaży.

Otton: Wygląda na fajny przerywnik pomiędzy kolejnymi dużymi odsłonami serii, ale chyba wolę poczekać do lutego aż wyjdzie wersja konsolowa. (Hej, to całkiem kreatywny sposób na powiedzenie „pograłbym, ale nie mam czasu").

TOOLS UP!

- AUTOR: NINHO
- PC PS4 XBO NS
- STRONA: 49

Ninho: Wprawdzie Overcooked to to nie jest, ale gra się przyjemnie. Chaosu nie brakuje, jest lawa i lód, ale wprawna ekipa budowlana nie takim problemom stawiała czoła. Szkoda tylko, że zabrakło nieco szlifu.

9kier: Dobre to? Bo szukam pretekstu do rozwodu.

Otton: No niestety, do Overcooked ta gra nawet nie ma podjazdu – ale szacun za interesujące przetworzenie znanej stamtąd formuły na coś naprawdę świeżego. Jako że mój kulinarny współtowarzysz mieszka na drugim końcu Polski, na razie siłą rzeczy wracam do ogrywania nowych dodatków do „dwójki".

TRANSPORT FEVER 2

- AUTOR: DAEL
- PC
- STRONA: 50

DaeL: Koszmarnie nierówna produkcja. W swych najlepszych momentach jest śliczna i relaksująca, no i potrafi rozbudzić zainteresowanie pociągami. Niestety jest też pod wieloma względami anachroniczna, a poszukiwanie błędów w skonstruowanych liniach transportowych jest bardziej frustrujące od czekania na dworcu PKP. Do tego w roli tłumacza zatrudniono chyba usługę Google Translate. To nie jest zła gra, ale w obecnej formie można ją polecić wyłącznie maniakom kolejnictwa.

Mac Abra: Jakoś nie mam pociągu do tej gry.

Bastian: A pamiętacie Transport Tycoon? Na PSX-ie wymiatało!

enki: Transport Tycoon to jedyne, czego potrzebowałbym na dożywotnim wygnaniu.

Allor: Wolałbym Factorio, choć na TT też nie pogardzę. Byleby na PC, a nie na konsoli!

Cerebrum: Nie śpię, bo transportuję!

Krigore: Fajnie zrobiona mechanika zanieczyszczeń i ich wpływu na mieszkańców obsługiwanych przez nas miast. Mogliby to w ratuszach pokazywać.

MECHWARRIOR 5: MERCENARIES

- AUTOR: ENKI
- PC
- STRONA: 52

enki: Kuleje tu niemal wszystko, łącznie z mechami, którym odstrzelono nogi – za wyjątkiem sprawy najistotniejszej, czyli czystej walki kilkudziesięciotonowych monstrów obserwowanej wprost z kokpitu. Dla mnie – warto całą tę resztę przecierpieć. Dla kogoś, komu mech kojarzy się z płonącym ogniskiem i szumiącymi kniejami, może być dużo mniej strawne.

DaeL: No to trochę smuteczek, bo liczyłem, że Mechwarrior 5 rozwali system i zmusi mnie do wyłożenia paru stówek na dobry joystick. Z drugiej strony jeśli walka wypadła dobrze (lepiej niż w Mechwarrior Online, który miał kryzys tożsamości i nie wiedział, czy jest symulatorem czy strzelanką), to może dam grze szansę.

Krigore: z niekłamaną przyjemnością patrzyłem enkiemu przez ramię, jak kroczy w konserwach. Ta gra wygląda bardzo ładnie, szczególnie jeśli chodzi o same mechy. Ale otoczenie, choć pustawe, też daje radę.

Allor: Pewnie się skuszę, gdy będzie na wyprzedaży, bo na razie filmiki aż krzyczą, że to tytuł pośledniejszego gatunku... A szkoda, bo dla drugiego MechWarriora kupiłem swoją pierwszą w życiu przepustnicę.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Książka/komiks, których grzech nie przeczytać

Smuggler: „Mistrz i Małgorzata" Bułhakowa. Moja książka życia, tzn. nic lepszego już nie przeczytałem od tego czasu.

Mac Abra: Grzechem jest nieczytanie w ogóle... A gdybym miał wymieniać książki, które TRZEBA przeczytać, tobym zachrypł w połowie listy.

Cerebrum: Najłatwiej byłoby zaprosić do mojej biblioteczki... Ale wybierając pojedyncze smaczki, to seria komiksowa „Trylogia Nikopola". Tuszę, że cenicie tusz, a tu została nim popełniona wizja Europy po wojnach atomowych. Katastroficzny klimat podkreśla wplatanie wersów z innych tekstów kultury (poezja Baudelaire'a). Dzieło naszpikowano ponadto niuansami (wita nas zbuntowany Horus). Enki Bilal to ogólnie obowiązkowy autor dla fanów komiksu europejskiego. Z książek: „Pojedynek z samym sobą" Ariadny Gromowej. Tytuł może wskazywać na jakiś poradnik psychologiczny, ale nic bardziej mylnego. To (co najmniej dziwna) powieść fantastyczno-naukowa z 1965 roku pióra pewnej Rosjanki.

Bastian: Pani Naomi Novik napisała ładny cykl „Temeraire" o inteligentnych, arcygadatliwych smokach służących w czasie wojen napoleońskich jako siły powietrzne – z własną załogą i kapitanem, będącym jednocześnie właścicielem gada. Bardzo ciekawie porusza tematy w stylu „czy smok to pełnoprawny członek społeczeństwa, skoro jest istotą inteligentną?" Peter Jackson swego czasu wykupił nawet prawa do ekranizacji, ale od lat wielu trwa nieustanna cisza w temacie. Miał być film, potem serial... cóż.

DaeL: Jest parę takich tytułów nawet na liście szkolnych lektur, ale zazwyczaj nikt ich w wieku lat kilkunastu nie rozumie. Więc polecam powroty po latach do książek, którymi katowano nas na lekcjach. Trzeba mieć trochę wiosen na karku, żeby „poczuć" Sienkiewicza, nie mówiąc już nawet o zrozumieniu istoty „upupiania". Natomiast gdybym miał wybrać jeden książkowy tytuł, jakiego nam na lekcji polskiego nikt nie przedstawi, to pewnie byłby to „Paragraf 22".

Cursian: Ostatnio po głowie chodzi mi cykl o Wielkich Płaszczach pióra de Castella. W żadnym razie nie są to dzieła, które zmienią wasz światopogląd, więc może wspominanie o nich pod tym właśnie pytaniem nie jest najlepszym pomysłem, ale z drugiej strony to arcyprzyjemne powieści akcji, łączące magię i elementy charakterystyczne dla książek spod znaku płaszcza i szpady. Bardzo podoba mi się fakt, że autor nie sili się na zbędną oryginalność, nie próbuje politykować czy umoralniać, ale w pełni świadomie stawia na czystą rozrywkę i specyficzny humor. Jeśli szukacie „odstresowywacza", trudno o lepszy.

RING FIT ADVENTURE

AUTOR: ENKI
NS
STRONA: 60

enki: Mój prywatny, całkiem dosłowny system seller. Zamiast Bayonetty 3 Switch pojawił się w domu wraz plasticzanym kółkiem i podwiązką na rzep, ale za to skutecznie zachęcił mnie przez dwa tygodnie do systematycznego ruchu po pół godziny dziennie. Święta, przyznam, poczyniły w moich postępach i planach spore spustoszenie, ale zarzekam się, że wrócę i będę plankował dalej. Ku chwale i punktom doświadczenia!

9kier: Jakie to jest niesamowicie świeże i dobre. Ćwiczyłabym nadal, gdybym bezmyślnie nie przerwała swojego streaku na dwutygodniowy wyjazd. Potem poszło już z górki... na dno. A potem święta, więc nawet do kółka nie podchodziłam. Szkoda słów, ale na pewno nie szkoda mi wydanych na Ring Fita pieniędzy. Jeszcze mu pokażę!

Allor: Skusiłbym się... Ale że nadal czeka na odpalenie zestaw Beat Saber + google VR, to boję się, że z Fitem będzie podobnie... Albo jeszcze gorzej, bo Switch jest u mnie regularnie podkradany przez Bąbelka, który potem paraduje z nim po całym pokoju, od czasu do czasu upuszczając.

Otton: Jak ktoś poszukuje pretekstu do poruszania się i nie wystarcza mu klasyczny pakiet siłownia + seriale, będzie zachwycony.

9kier: A komu taki pakiet wystarcza? Nie potrafię wyobrazić sobie nic nudniejszego... A nie, orbitrek!

Ninho: Podejście redakcji do aktywności fizycznej czasem mnie przeraża. Nie ma nic lepszego od przerzucenia kilku ton żelastwa i doprawieniu się na ergometrze.

SUPERLIMINAL

AUTOR: ENKI
PC
STRONA: 67

enki: Rzecz o przeciekawym założeniu, która powstawała tak długo, że chyba tylko z koleżeńskiej uprzejmości żadne inne studio nie podchwyciło tematu "perspektywicznego" powiększania i pomniejszania obiektów i nie wydało w międzyczasie swojej, bogatszej w treść, wersji. Warto się zapoznać, ale niekoniecznie poza sezonem przecen.

Cerebrum: Lubię gry logiczne, szczególnie gdy wykorzystują do zabawy coś więcej niż samą zagadkę... :) czekam na poszukiwania uniwersalnego inercjalnego układu odniesienia w formie łamigłówki.

9kier: Jedno z największych rozczarowań ostatnich miesięcy. Niezły pomysł, który utonął niestety w quasi-Portalowej atmosferze oraz rozwodnił się pomiędzy łamigłówkami kompletnie oderwanymi od jego rdzennej mechaniki. Po paru godzinach developer odjechał totalnie i aż szkoda, że zmarnował na Superliminal tyle lat, bo za dużo jest w grze innych produkcji, a za mało jej samej.

HALO: REACH

AUTOR: **EUGENIUSZ SIEKIERA**
PC XBO X360
STRONA: **64**

Siekiera: Halo to fenomen, dla jednych oczywisty, dla innych niezrozumiały. Reach nie nawróci niewiernych, ale to nadal kawał solidnej strzelaniny z szerokim wachlarzem możliwości, broni i pojazdów. I niezły trening przed perypetiami Master Chiefa, którego w tej odsłonie z oczywistych względów zabrakło.

Smuggler: Fanów Mass Effecta zachęcam do zapoznania się z uniwersum Halo (jeśli wcześniej go nie znali). Choć niepodobne, to jednak mają z sobą wiele wspólnego i gry w niej osadzone dadzą wam sporo wzruszeń i emocji.

Cursian: Zagrałem w Game Passie i wciąż nie pojmuję zachwytów nad tą serią. Pod względem rozgrywki to co najwyżej poprawny shooter z kilkoma dziwnymi rozwiązaniami. Irytuje choćby brak możliwości „przycelowania" z części pukawek i sprint podpisany jako umiejętność dodatkowa, co znaczy, że jeśli chcesz pobawić się np. tarczą energetyczną, będziesz wlókł się noga za nogą. Kompletnie nie przemawia też do mnie styl graficzny. Projektami i kolorystyką tutejsi kosmici kojarzą mi się z plastikowymi zabawkami, przez co nie potrafię wziąć całej tej wojny na serio, choć taka właśnie próbuje być. Niewykluczone, że frajda tkwi w fabule, ale jako nowicjusz nie miałem bladego pojęcia, o co tu tak naprawdę chodzi, mimo że Reach jest przecież prequelem i w teorii powinno bezstresowo wprowadzać w klimat serii. Popykałem, tragedii nie było, ale gdyby nie ten wpis, o grze bym zapomniał.

Otton: Fajnie, że Halo wraca na PC, ale od prawie dwóch lat mam już Xboksa – i w momencie zapowiedzi tej edycji już jej nie potrzebowałem. Drogi Microsofcie... nie można było szybciej?

Krigore: Zagram, a na razie tylko zazdroszczę. A Cursiana nie słuchajcie – jak ktoś lubi serię, to jest to obowiązek tak czy inaczej. To taka gamingowa telenowela.

Allor: Spróbuję, zwłaszcza że jest za darmo. I że chcę się z tą serią zaznajomić przed premierą kolejnej części, przygotowanej już z myślą o Series X, na którego już zbieram kasę.

Siekiera: Przewrotnie wytypuję komiks, skoro przywołałem go już w poprzednim pytaniu. „Kaznodzieja" autorstwa Gartha Ennisa i Steve'a Dillona to rzecz odważna, dosadna i brutalna, a w wielu miejscach także obrazoburcza. Ma kapitalnie napisanych, mocno nietuzinkowych bohaterów, a ich szalone perypetie to pędzący rollercoaster niesamowitości. Choć forma w końcowych zeszytach nieco spada i ma się wrażenie, że panowie wystrzelali się z najlepszych pomysłów, w temacie komiksów dla dorosłych niewiele historii zmroziło mnie równie mocno. Ostatnio nakręcono serial (w tym roku debiutował czwarty, ostatni sezon), ale jest delikatnie mówiąc dyskusyjny i jedne wątki spłyca, inne niepotrzebnie zmienia lub rozwleka, a jeszcze inne zupełnie pomija.

Otton: Nigdy nie spotkałem równie klimatycznej książki, co „Czarodziejska Góra". Jej bohaterem jest młody inżynier, który przed egzaminami przyjeżdża odwiedzić w górach swojego chorującego na gruźlicę kuzyna w sanatorium – i zostaje tam na 7 długich lat. Wprost powala bijąca z tekstu cudowna atmosfera błogiego lenistwa i przewracania się z boku na bok, w której aż chce się podczas lektury utonąć. Mimo, że przecież jest przywilejem ludzi chorych, zupełnie jak narodów europejskich z okresu przedwojennego – bo i od komentarza społecznego autor tutaj nie stroni, zderzając ze sobą reprezentantów dwóch odmiennych filozofii.

9kier: W kwestii powieści – „Dom z liści" Danielewskiego i „To" Kinga, a teraz na podium ma szansę trafić jeszcze „Upiorna opowieść" Strauba, bo czytam i przestać się zachwycać nie mogę. Lubię dobre pióro, a jeszcze bardziej lubię, jak mnie przechodzą dreszcze. Z tego samego powodu w zeszłym roku zostałam najbardziej gorliwą fanką Junjiego Ito i teraz kupuję jego komiksy w ciemno.

Krigore: „Śmierć Supermana" z lat 1992-93. Z wielu różnych przyczyn grzechem jest nie znać. Poza tym wielkim sentymentem darzę crossover „Batman versus Predator" z 1991 roku.

Allor: Lema, wszystko.

✖Smuggler

Niech ktoś mnie w końcu przekupi!

„Nie wdawaj się w dyskusje z fanatykami i ludźmi, którzy wszystko WIEDZĄ LEPIEJ" – rzekł Konfucjusz. Albo powinien to powiedzieć, gdyby miał internet. No cóż, a jednak się wdałem, czytając opinie o nowych „Gwiezdnych Wojnach". I dowiedziałem się, że generalnie „krytycy siedzą w kieszeni u Disneya", czego dowodem np. całkiem wysokie oceny poprzednich „Star Warsów". No dobra – mówię – ale ostatnia odsłona zbiera baty, bo ma średnią 53%, więc chyba jak na „siedzących w kieszeni", to kiepsko się starają ci krytycy. Gość popada w chwilową zadumę... „Disney jest w trybie damage control, więc pozwolili na swobodę w recenzjach, ponieważ mają kozły ofiarne w postaci Riana i Kennedy..."

Reasumując, wysokie oceny poprzednich części to dowód na sprzedajność krytyków, a niskie oceny najnowszej tylko to potwierdzają. To logiczne, prawda? Kuźwa, to jakie oceny powinni wystawiać, żeby uznać ich za obiektywnych? I co jest ze mną, nie tak, że przez cholernych 26 lat, odkąd piszę recenzje, nikt nigdy nawet nie próbował mnie przekupić? A tak chętnie zgarnąłbym te tysiące dolarów/złotych, Lambo i tym podobne bonusiki. Toż wszyscy recenzenci mają z tego kokosy, a tylko ja jeden, jak ta ofiara losu, nie potrafię ciągnąć profitów ze swej profesji. No, wstyd mi.

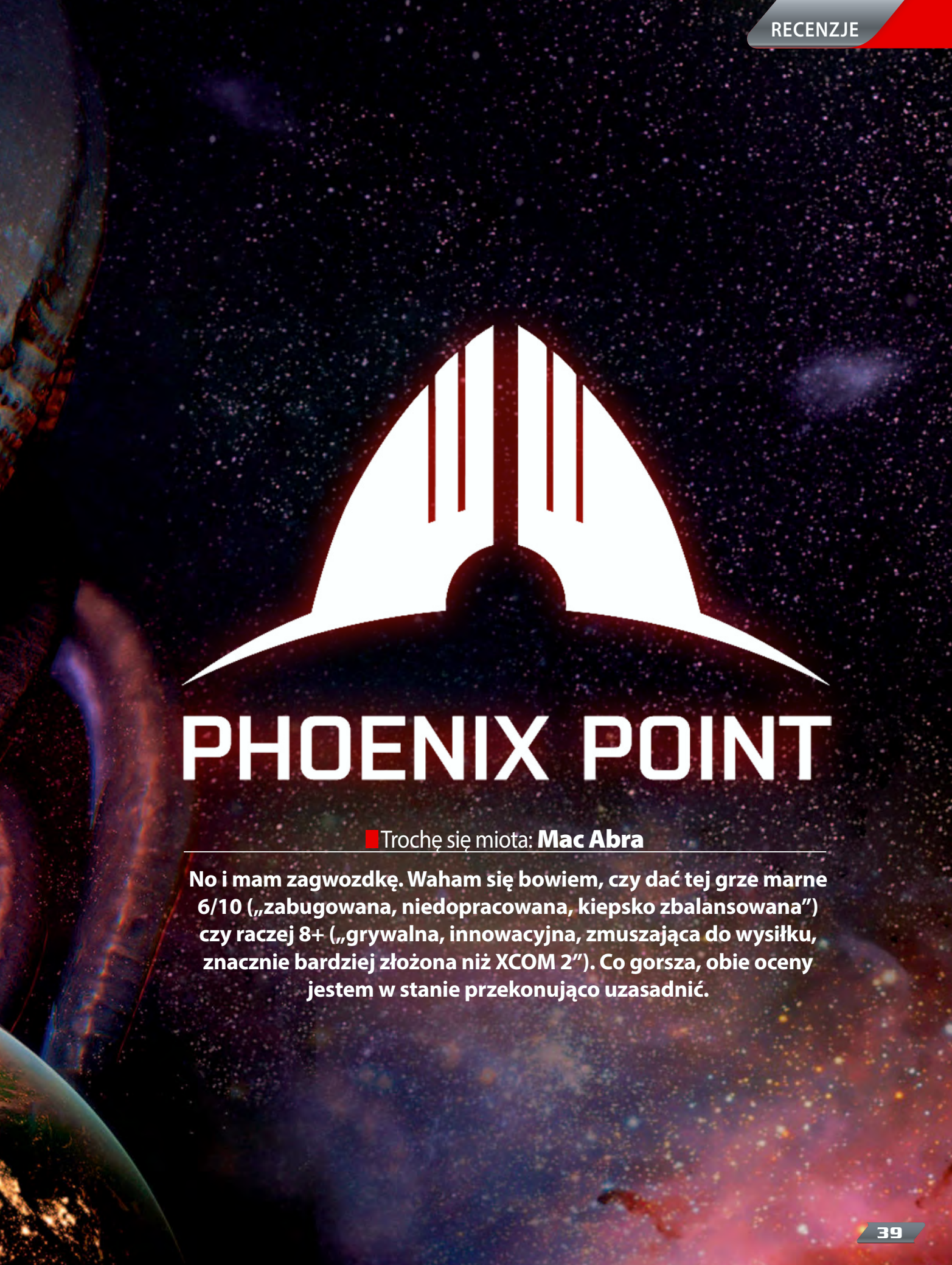
PS Drodzy krytycy. Wśród ludzi są rozmaite świnie i k*y. Co nie oznacza, że wszyscy ludzie są świniami i się sprzedają za pieniądze. Z krytykami, którzy zasadniczo też są ludźmi, jest podobnie. Na pewno są wśród nich tacy, którzy napiszą wszystko, byle hajs się zgadzał. Ale nie wszyscy. Ba, rzekłbym że takich jest niewielu. A jeśli wam się wydaje, że jeśli ktoś ma inne zdanie niż wy, to tym samym musi być przekupiony, to powiem tylko – dorośnijcie i ogarnijcie, że nie jesteście pępkiem wszechświata, a wasz gust obowiązującym i jedynie słusznym kanonem. A jeśli już jesteście dorośli, to mocno stuknijcie się w głowę. Nic to nie da, ale przynajmniej zajmiecie się czymś pożyteczniejszym niż pitolenie bzdur w internecie.**

PEGI ?

PRODUCENT: SNAPSHOT GAMES
CENA: 140 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: WINDOWS 7(SP1)/8/10 64-BIT, INTEL CORE I3/ AMD PHENOM II X3, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660/ RADEON R9 270

TAKTYCZNA • STRATEGIA • RPG



PHOENIX POINT

Trochę się miota: **Mac Abra**

No i mam zagwozdkę. Waham się bowiem, czy dać tej grze marne 6/10 („zabugowana, niedopracowana, kiepsko zbalansowana”) czy raczej 8+ („grywalna, innowacyjna, zmuszająca do wysiłku, znacznie bardziej złożona niż XCOM 2”). Co gorsza, obie oceny jestem w stanie przekonująco uzasadnić.

Phoenix Point można określić jako grę będącą miksem taktycznej strzelanki, strategii, erpega i tycoona. To tytuł starający się połączyć złożoność mechaniki starych XCOM-ów z dynamiką rozgrywki ich XXI-wiecznych odsłon, wzbogacony o kilka fajnych pomysłów, skądinąd jakby znajomych. W sumie z pewnym powodzeniem. Ale przy tym Phoenix nieustannie potyka się o własne sznurowadła.

Fabuła

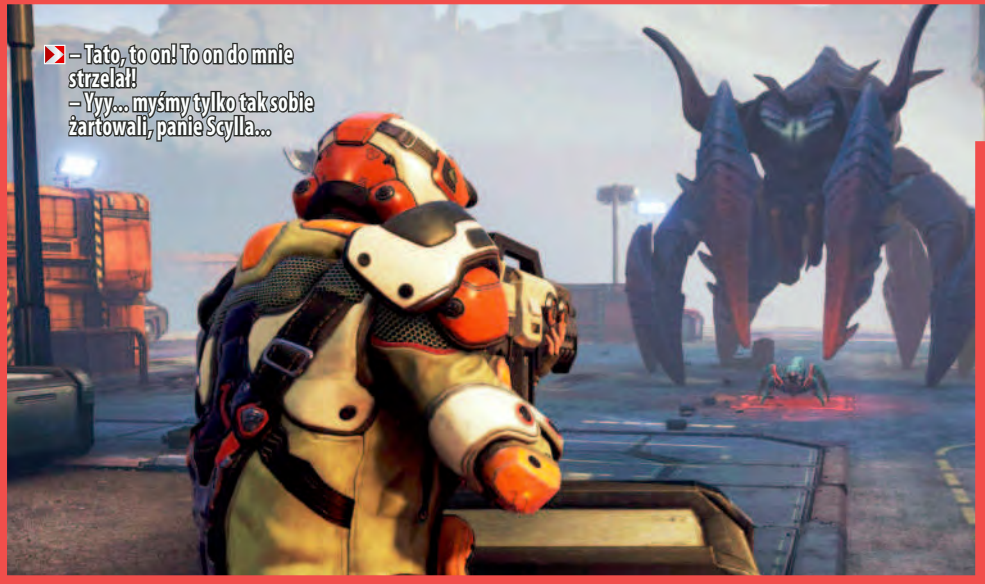
Wskutek globalnego ocieplenia w 2022 roku z wiecznej (do czasu...) zmarzliny uwalnia się tajemniczy pozaziemski wirus, post factum ochrzczony „pandowirusem" (od mitologicznej „puszki Pandory" zawierającej wszelkie plagi dręczące ludzkość), atakujący wszystko, co żyje. Wirus umożliwia zakażonym absorpcję obcego DNA, czego efektem są dziwaczne i paskudne hybrydy zwierząt i ludzi, jakby rodem horrorów Lovecrafta. (Tu duże wyrazy uznania dla tych, co projektowali owe mutanty. Czuć ich obcość i paskudność).

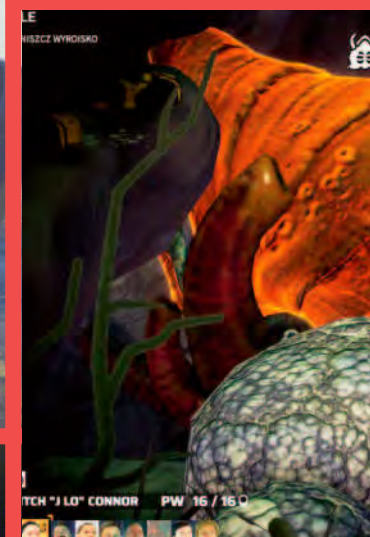
25 lat potem ludzkość ma przerąbane. Ocalali podzielili się na trzy frakcje, zamieszkują izolowane ośrodki i prowadzą ze sobą nawzajem nieustanne wojny (patrz ramka). Hordy mutantów, zwane Pandorianami, bezlitośnie napierają i niszczą owe enklawy. Ale jest nadzieja. Bowiem jeszcze „w starych, dobrych czasach" założono organizację Phoenix Point z myślą o przeciwdziałaniu zagrożeniom na skalę globalną. PP zrzesza najlepszych naukowców, inżynierów, dyplomatów i żołnierzy. Tyle tylko, że inwazja Pandorian zmiotła z powierzchni Ziemi większość jej komórek. Pozostała już tylko jedna, jedyna baza... i to wy przejmujecie nad nią kontrolę. Jesteście ostatnią nadzieją ludzkości.

Geoscape

Pierwszy ekran budzi szeroki uśmiech. Widok ziemskiego globu, nasza baza, którą należy szybko rozbudować, satelity umożliwiające kontakt z porozrzucanymi tu i tam ośrodkami, wykrywanie miejsc wartych zbadania, kwatery, w których szkolimy i doposażamy naszych żołnierzy... **Jest znajomo i XCOM-owo jak cholera**. Bułka z masłem?

Nic bardziej mylnego. Jeśli czytają to hardkorzy, którym mechanika i złożoność rozgrywki w najnowszym XCOM-ie wydawała się płytka niczym kałuża, mam dobrą wiadomość – tu zanurzycie się w niej po uszy. A jeśli czytają mnie ci, którzy zaczęli swą przygodę z taktycznymi strzelankami od współczesnego XCOM czy XCOM 2 – będziecie płakać i kląć. Szczególnie, że tutorial poza podstawami walki niczego was nie nauczy, a uczciwej instrukcji twórcy nie raczyli





Who is who?

Urodzony w 1965 r. Julian Gollop stworzył odmianę gier strategicznych zwanych dzisiaj taktycznymi strzelaninami rozgrywanymi w turach, wydając w 1984 r. na ZX Spectrum dość prymitywną grę Rebelstar Raiders. Ale zawierała praktycznie wszystko, co się składa na kanon: punkty akcji, wykorzystywanie osłon, wartę, limitowaną amunicję, pole widzenia itd. Pomysł rozwijał w kolejnych tytułach (Rebelstar oraz Rebelstar II). W 1989 roku rzucił mnie (i nie tylko mnie) na kolana swoim Laser Squad, pierwszą współczesną taktyczną strzelanką turową. A w 1994 dostałem między oczy kultowym X-Com: UFO Defense (znanym też jako UFO: Enemy Unknown). Później wiodło mu się nader różnie, ale jak widać pozostał wierny swym korzeniom.

napisać (wbudowana w grę encyklopedia niewiele tu pomaga). Dla mnie to spory minus, bo zrobić PDF-a z opisem rozmaitych mechanizmów i zależności itd. to żadna sztuka i koszt, a przydałoby się jak diabli. Krótko mówiąc – pierwsze parę godzin z założenia spiszcie na straty i potraktujcie jako trening czy „rozpoznanie bojem". A dopiero potem, mając już z grubsza obcykane mechanizmy rządzące rozgrywką, zacznijcie grać od nowa, już na poważnie...

Swoją drogą uważam, że **twórcy nieco przedobrzyli z liczbą i intensywnością zadań w trybie globalnym** – ze szczególnym naciskiem na sojusze i wojny z frakcjami, dyplomację, handel, infiltrację, *divide et impera* itd. Nie zrozumcie mnie źle – lubię to, ale gdy gram w turowe gry strategiczne albo tycoony. Natomiast w grze taktycznej największą radochę sprawia mi - niespodzianka! - taktyka. Czyli dowodzenie

Ambicje Gollopa i jego ludzi były dużo większe niż budżet tej gry.

oddziałem na polu walki, gdy sensownie dobrana ekipa i mądrze wykonywane posunięcia owocują rzezią liczniejszych przeciwników. Tymczasem w Phoenix Poincie akcent mocno przesunięty jest w stronę działań globalnych, a walki są – takie mam wrażenie – dodatkiem do zabawy w Cywilizację Point czy Phoenix Tycoon.

Doceniając złożoność i możliwości jakie dają te wszystkie akcje, byłem jednak nieco tym zmęczony, szczególnie że nieustannie musiałem bawić się w strażaka – już to bronić enklaw danej frakcji przez Pandorianami, już to wspomagając tę, czy tamtą stronę w lokalnej wojence z sąsiadem, zamiast koncentrować się na zasadniczym zagrożeniu. A problem w tym, że choć teoretycznie mógłbym te wszystkie frakcje po prostu olać, kontentując się tylko rajdami na ich ośrodki, by wykraść zgromadzone tam technologie i surowce (a jest taka opcja) to na dłuższą metę nie jest to dobra polityka. Bo skąd weźmiemy rekrutów, a? **Twórcy, dając nam pozór wolnej woli, w praktyce zmuszają do sojuszów, handlu i dyplomacji z owymi frakcjami,** o co mam lekki żal. Żeby chociaż można było zwalić część tych menadżerskich działań na rzecz sterowanego przez AI doradcy... ale nie. Wszystkim, dosłownie wszystkim, trzeba zająć się samodzielnie.

Baza

To tu dokonujecie badań, kwaterujecie, szkolicie i leczycie żołnierzy, produkujecie sprzęt i żywność, utrzymujecie centra satelitarne celem kontaktów z otoczeniem, a nawet są tam więzienia dla schwytanych przeciwników. Jak zawsze należy zadbać o zasilanie i podjąć trudną decyzję co zbudować, bo liczba pól na których możemy stawiać obiekty jest ograniczona. (Podpowiedź – warto poświęcić jeden slot na... windę. To dzięki niej można ewakuować personel, jeśli baza zostanie zaatakowana. W innym wypadku wszyscy na jej terenie poniosą śmierć). Tyle, że na szczęście w PP możemy mieć kilka baz – tzn. trzeba odkryć na mapie porzucone ośrodki Phoenix Point i je przywrócić do działania.

Żołnierze

Nasi żołnierze podzieleni są na rozmaite specjalności – szturmowiec, snajper, grenadier. Ale owych klas jest sporo więcej, choć ich liczba zależy od waszej polityki. Tzn. jeśli będziecie współpracowali z innymi frakcjami, możecie tam rekrutować ludzi i mieć unikalne dla danej frakcji specjalności i jednostki oraz pojazdy. Ba, nawet żołnierze mający tę samą klasę (np. szturmowiec), ale pochodzący z różnych frakcji, różnią się od siebie – rozmaite pancerze, nieco odmienna w działaniu broń (większy zasięg, dłuższe serie, lepsza siła rażenia itd.), granaty dźwiękowe albo gazowe, które potem można metodą inżynierii wstecznej zanalizować i produkować. Krótko mówiąc – tu multikulti się bardzo sprawdza.

Oczywiście żołnierze w trakcie walk nabierają doświadczenia i krzepy. Drzewko rozwoju zdaje się początkowo dość ubogie (dwie opcje na każdym levelu) ale na

czwartym poziomie (z siedmiu) dochodzi ciekawa opcja, umożliwiająca *de facto* miksowanie posiadanej specjalności, z drugą, którą możesz sobie samodzielnie wybrać. Chcecie mieć snajpera, który potrafi też walczyć wręcz, albo w razie konieczności używać broni ciężkiej? Żaden problem. Można też rozwijać żołnierza głównie w obrębie pierwotnej specjalności, ale z innej klasy pożyczyć sobie jakiś konkretny i przydatny skill, np. zwiększony zasięg rzutu granatem).

System zarządzania ludźmi jest mocno „erpegowy" i dużo bardziej rozbudowany niż w XCOM 2. Zmęczenie nadmierną eksploatacją w kolejnych misjach wpływa na ich parametry (mobilność). Ponoszone rany to nie są tylko abstrakcyjne punkty odejmowane od puli energii życiowej, jaką posiada dany żołnierz, ale wpływają na jego konkretne reakcje. Rana nogi zmniejszy jego zasięg (a ciężkie urazy obu nóg mogą go praktycznie unieruchomić), lekka rana ręki pogorszy celność, a poważna uniemożliwi użycie broni (jeśli wymaga dwu rąk), postrzał w głowę może wywołać oszołomienie i dezorientację na kilka tur itd. Poważniejsze urazy krwawią (no chyba że to obrażenia od kwasu albo ognia), aż ich nie opatrzysz. (Można więc się wykrwawić, jak najbardziej). Drugim ważnym parametrem są punkty woli – odpowiadają za odporność na ataki psioniczne (oraz za wykonywanie takich ataków) i morale żołnierza.

Drużyna i walka

Do miejsca walki nasza drużyna (do 8 żołnierzy) dociera za pomocą latającego pojazdu. Ale jako że możemy mieć więcej baz, ludzi i pojazdów, można koordynować działania i wysłać np. 2 – 3 transportowce naraz i rozpocząć akcję w zwiększonym składzie... (*) Do tego nie musimy walczyć TYLKO ludźmi. Można wykorzystać np. mutoga, czyli zmutowanego zwierzaka (psa?), przypominającego jaszczurkę wielkości konia wytarzaną w budyniu. Da się też załadować na pokład transportowca drony i pojazdy bojowe, np. transporter opancerzony, który nie tylko jest uzbrojony(**), ale można w nim również przewozić po planszy do czterech żołnierzy, którzy w każdej chwili mogą go opuścić i włączyć się do walki.

À propos walki. To co najważniejsze – po pierwsze: **lokacje zawsze generowane są proceduralnie** (co czasem daje dziwne efekty, np.tworząc mapę praktycznie nie do przejścia). Po drugie – tutaj efekty ostrzału NIE są obliczane za pomocą procentowej szansy na trafienie. Tutaj **każdy – KAŻDY! – wystrzelony pocisk jest fizycznym obiektem, którego trajektoria i efekty trafienia są osobno liczone**. Znika zatem znana z XCOM 2 sytuacja: seria z przyłożenia, 99% szansa trafienia – i pudło. Tu każda wystrzelona kula (albo promień lasera, albo strzała albo...) w końcu w COŚ trafi. Tu „friendly fire" będzie waszym przekleństwem! Bierzcie na to poprawkę, strzelając zza pleców kumpli (lub do wrogów w ich pobliżu), szczególnie z broni ciężkiej. (Podpowiedź: zewnętrzne koło celownika pokazuje potencjalny rozrzut broni, tzn. miejsca w które mogą trafić wasze wystrzały jeśli nie wejdą w to, co jest w wewnętrznym kręgu).

Stworzona z pasją, lecz obecnie niedorobiona i źle zbalansowana.

Cenną innowacją jest opcja „dowolnego strzału". Po prostu – **można strzelić, w co tylko się chce, tzn. we wszystko, co widzi strzelec**. Oznacza to, że można np. próbować dorwać wroga stojącego za ścianą, nawet jeśli go nie widać, ale wiecie, że tam jest. Że można za pomocą broni ciężkiej wybić dziurę w ścianie, by odsło-

Frakcje

AKOLICI ANU – religijni fanatycy, akceptujący wywołane wirusem mutacje jako metodę „samorozwoju". Kłótliwi, drażliwi, ale tylko tutaj możecie zrekrutować i obdarzonych zdolnościami psionicznymi kapłanów, jak i walczących wręcz berserkerów.

NOWE JERYCHO – militaryści. Dość pragmatyczni i technologicznie najbardziej zbliżeni do tego, czym dysponuje gracz wierzący, że człowiek wspomożony techniką będzie królem wszechrzeczy, a Pandorian należy zetrzeć z powierzchni Ziemi. Unikalna jednostka: inżynier w pancerzu wspomaganym.

SYNEDRION – to wojujący ekolodzy, nienawidzący przeszłości, dysponujący bardzo zaawansowaną technologią, której jednak zazdrośnie strzegą. Mutantów uważają raczej za element globalnego ekosystemu niż wroga, sugerując koegzystencję zamiast eksterminacji. Unikalna jednostka: infiltrator, czyli skrzyżowanie snajpera z (niewidzialnym) zwiadowcą.

(*) Przy czym w niektórych zadaniach można wykorzystać tylko np. 8 ludzi, nawet jeśli mamy ich więcej – i nie ma przebacz, inaczej misja się nie chce rozpocząć. Tyle dobrego, że sami możecie wtedy wyznaczyć którzy z tych, co tam dolecieli, ruszą do walki.
(**) Niestety, jego wyrzutnia rakietowa ma mocno ograniczoną ilość amunicji – a przeładować ją można dopiero po zakończeniu misji. Do tego Skarabeusz zajmuje kilka slotów w ładowni, więc starannie przemyślcie sens jego użycia.

nić niemilca albo stworzyć alternatywną drogę przemarszu. A do wroga można strzelać, korzystając ze strzału domyślnego albo włączyć system precyzyjnego celowania (niewątpliwie inspirowany falloutowym V.A.T.S. – em), by wybrać w co konkretnie go trafić. Ma to znacznie, bo np. ostrzeliwując nogi szybkiego wroga, możemy go mocno spowolnić. A jeśli macie przed sobą ogromnego i silnie opancerzonego przeciwnika, którego za diabła nie pokonacie w jednej turze, to można np. spróbować uszkodzić (albo i zniszczyć) mu broń. Ale dokładnie to samo może spotkać waszych ludzi!

Nie można też zapomnieć o ekwipunku – magazynki, granaty, apteczki itd. zużywają się, więc koniecznie produkujcie nowy sprzęt i na bieżąco uzupełniajcie ich zapasy u swoich żołnierzy, bo inaczej może być... przykro. (Ale zawsze jest szansa, że coś się znajdzie na polu walki albo kumpel podrzuci magazynek albo poratuje jakimś pistoletem). Aha. Tradycyjna w taktycznych strzelankach „warta" tu niewiele daje – jeśli chcecie, aby żołnierz odpowiedział ogniem na akcje wroga w jego turze, musicie mu wyznaczyć „stożek obserwacji". I dopiero wtedy, gdy wróg się w nim znajdzie, wywoła to kontrakcję żołnierza. (Podpowiedź – rozmiar stożka widzenia można regulować – CTRL + rolka myszy. Oczywiście na ten temat w tutorialu ani słowa...).

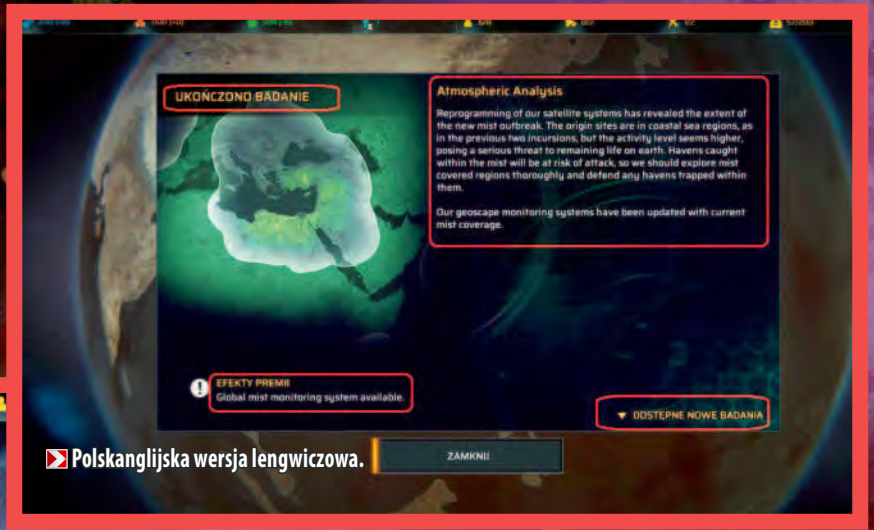
Pandorianie

Generalnie są to wielkie – oraz bardzo wielkie i a miejscami wręcz gigantyczne – i paskudne sukinkoty, które – przynajmniej na początku – bardzo trudno załatwić jednym żołnierzem w jednej turze. Strzelają, plują kwasem, gryzą, trują, atakują bronią bakteriologiczną, paraliżują, ogłuszają, zalewają hordą małych wkurzających insektów (mózgopluskwy czy ogniste glizdy, na które się wystrzykasz z amunicji i punktów akcji, a zignorować ich nie można, bo zadają paskudne obrażenia, gdy dotrą do żołnierza), atakują psionicznie... Taka Syrena potrafi przejąć kontrolę mentalną nad dwoma – trzema będącymi w zasięgu żołnierzami w jednej turze, masakra!!! (Podpowiedź: strzelajcie jej w łeb, co osłabia jej ataki telepatyczne i eliminujcie z dystansu albo macie przechlapane).

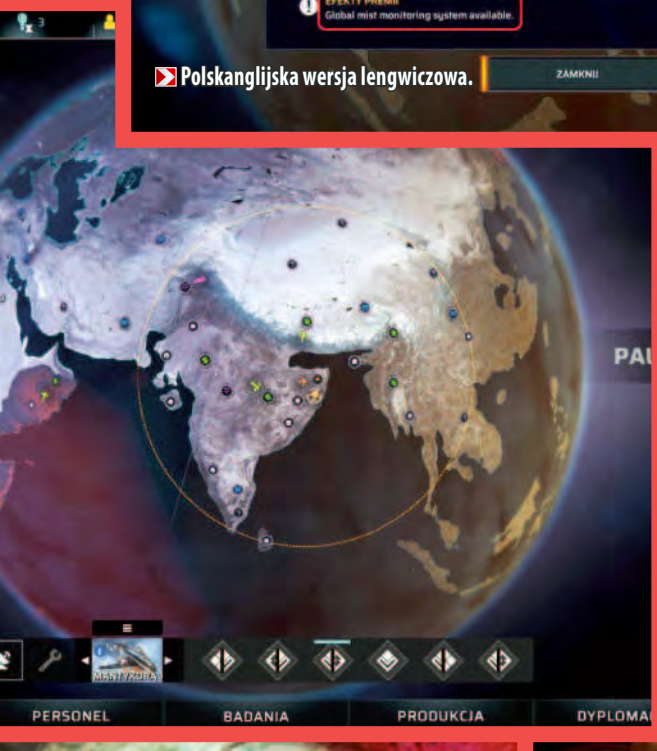
Do tego **owe stwory w trakcie rozgrywki nieustannie mutują**, wykorzystując to, na co się natkną na nowym dla nich terytorium (np. okolice mórz dają w efekcie hybrydy kraboształtne, a w Afryce korpusy lwów są podstawą do tworzenia czegoś sfinksopodobnego), a także ciała i broń poległych żołnierzy (!). Do tego reagują na naszą taktykę. I tak, jako że początkowo bardzo chętnie wykorzystywałem snajperów do unieszkodliwiania wroga z dużej odległości, ten wkrótce zaczął wysyłać przeciwko mnie już to potężniej opancerzone monstra, już to stwory stosujące kamuflaż Predatora, lub też niczym kałamarnice wyrzucające chmury „atramentu", radykalnie ograniczające widoczność (i obniżające morale).

Co mnie wkurza?

Cóż, nie da się ukryć, że ambicje Gollopa i jego nowego niezależnego studia sięgały znacznie dalej niż posiadane fundusze, zgromadzone zresztą za pomocą crowdfundingu.



Polskanglijska wersja lengwiczowa.



Człowiek strzela, a engine kule nosi. Cywil po lewej bez wątpienia zna to powiedzenie.

Ewidentnie więc na rozmaitych rzeczach musiano zaoszczędzić, by gra mogła zostać wydana. Np. na betatesterach, z efektami czego muszą się zmierzyć gracze: dość częste zwisy, glitche, niedoróbki, kiepski balans rozgrywki... Auć. Cutscenki to tylko statyczne screeny. Modele żołnierzy (tzn. ich personalizacja) są znacznie gorsze i mniej rozbudowane niż w XCOM 2. Męczą bardzo długie loadingi misji, nawet jeśli gra jest na SSD. **Ponarzekam też na polską wersję językową.** Zrobiono ją niechlujnie, więc widać czasem zupełnie nieprzetłumaczone plansze, albo takie gdzie wymieszano polskie i angielskie frazy. A i jakość niektórych opisów woła o pomstę do nieba, bo wygląda jakby zlecono je zatrudnionemu w Google'u panu T.R. Lanslatorowi.

Wkurzają bez końca respawnujący przeciwnicy w gniazdach Pandorian, zmuszając do stosowania taktyki „szybko i do przodu", bo grając zgodnie z kanonem (wzajemne ubezpieczanie się, warta itd.) po jakimś czasie wystrzelacie się z całej amunicji... i kiszka. Niektórzy z przeciwników (i nie mówię o bossach, ale zwykłych mutantach) są tak przegięci, że głowa boli. Jak spotkacie się z Syreną albo Scyllą, zobaczycie co mam na myśli. (Ale zdaje się poprawiono to w patchu, który właśnie wyszedł). Otoczenie jest zniszczalne, ale rządząca tym fizyka jest... specyficzna. Dziwna jest niekiedy praca kamery (szczególnie po powrocie z trybu celowania w FPP). W ekwipunku panuje spory chaos, pomimo stosowania rozmaitych zakładek. Ale spróbujcie np. szybko porównać parametry dwóch różnych karabinów szturmowych, by wybrać ten, który warto produkować (i połapcie się jeszcze, która z ikonek odpowiada niezbędnej dla niego amunicji). Albo znajdźcie swą bazę na mapie głównej, w momencie gdy jest tam widocznych kilkadziesiąt innych znaczników. Powodzenia! Sześć losowo wygenerowanych misji „obronnych" w 10 minut, z czego trzy bazy padły, zanim mój natychmiast wysłany pojazd dotarł na miejsce, to też przegięcie... AI daje radę – aż do momentu, gdy wprowadzimy do akcji pojazdy, bo wtedy ewidentnie głupieje, obsesyjnie je atakując. Chowanie się za osłonami zdaje się nie przynosić żadnego wymiernego efektu. Żołnierze pozostający w bazie często awansują szybciej niż ci których bierzesz na misje... I takich rzeczy jest w tej grze sporo, niestety.

To jak będzie?

I jak ja mam, biedny, ocenić tę grę, by oddać jej sprawiedliwość? Dam 7, bo **uważam że to – mimo niedoróbek – dobra, grzechu warta gra, stworzona z pasją,** co szanuję i doceniam. Nie żałuję więc, że grałem w nią „z obowiązku", bo nawet w obecnej formie potrafi dać sporo radochy. I masę frustracji też. Ale jednocześnie sugeruję, abyście jeszcze jej nie kupowali. Poczekajcie parę miesięcy, może i pół roku, gdy kolejne patche wyeliminują większość baboli, gracze dorzucą mody i dojdą obiecane DLC. I wtedy sam z przyjemnością do niej powrócę. |CDA|

Za jakieś pół roku, po kilku patchach, to będzie naprawdę dobra gra.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 6

+ dużo bardziej złożona niż XCOM 2
+ ładna oprawa graficzna
+ proceduralnie generowane mapy, misje i przeciwnicy
+ rozbudowana mechanika rozgrywki
+ strzał z wolnej ręki oraz mutacje Obcych
+ ta gra ma potencjał

– widać braki budżetowe
– zabugowana i kiepsko zbalansowana
– IMO za dużo strategii kosztem taktyki
– brak uczciwej instrukcji
– polska version być kiepski

PEGI 12

PRODUCENT: KRILLBITE STUDIO
CENA: 70 ZŁ
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL I3 3220, 1 GB RAM, GEFORCE GTX 465/RADEON HD 5700

NARRACYJNA • EKSPLORACJA

Zagubiony w wielkim mieście: **Eugeniusz Siekiera**

Przestań śnić, tym rachunków nie zapłacisz. Właśnie przyszedł sms z groźbą rozwiązania umowy, jeśli spóźnisz się do pracy, więc lepiej już wstań. Jeszcze rzut oka na konto, by przekonać się, że jesteś na większym minusie niż wczoraj. A teraz przygładź włosy, popraw krawat, umyj zęby... I uśmiechnij się, do cholery!

Nie ma to jak pokrzepiający sms z samego rana. Aż chce się żyć.

Gra o człowieku, który wpadł w pętlę monotonii. Gra o większości z nas.

Mam świadomość, że trudno o uśmiech w mieście ludzi bez twarzy, gdzie każdy zapatrzony jest w ekran telefonu lub czubek własnego nosa, a w windzie patrzą na ciebie jak na kłopotliwego intruza. Ciężko o radość w molochu pełnym identycznych granatowych garniturów i samochodów grzęznących w kilometrowych korkach. W mieście z betonu, stali i szkła, nad którym nieustannie kotłują się ciemne burzowe chmury. Ale hej, może ten dzień będzie jednak inny? Choć trochę lepszy? Przecież tak naprawdę zależy to tylko od ciebie.

Dobra robota, pracowniku 978-0674430006

To gra o mężczyźnie chodzącym do pracy. Choć nie do końca. W ogóle ciężko mówić o Mosaic jak o typowej grze, bo **mechanizmy są tu szczątkowe, a zakres możliwych czynności ubogi**. Owszem, kręcimy się po mieście, zaliczamy kolejne zadania w ramach obowiązków służbowych (dość schematyczna minigierka o rosnącym stopniu trudności), a nawet bawimy się na smartfonie. To jednak detale, w gruncie rzeczy mało istotne dodatki do narracji, która jest w tym przypadku najważniejsza.

Czasem warto zatrzymać się choć na chwilę i spojrzeć na otaczający świat z innej perspektywy.

Norwegowie z Krillbite Studio zafundowali nam nieco ponaddwugodzinne doświadczenie traktujące o rozczarowaniu otaczającym nas światem. **Opowieść o tym, jak trudno się dzisiejszemu człowiekowi odnaleźć w rzeczywistości wielkiego miasta, jak ciężko wyrwać się z korporacyjnych trybów.** Stłamszeni regułami i rutyną tracimy z oczu to, co naprawdę ważne. O ile łatwiej pełznąć w tym samym kierunku co tłum, miast na przekór wszystkiemu i wszystkim przeć pod prąd.

Przełamać rutynę

Podczas tej krótkiej przygody bohater może kilkakrotnie zboczyć z kursu, oczywiście kosztem spóźnienia się do pracy (mimo, że rachunki wciąż rosną, a karcące ponaglenia od zwierzchników szybko sprowadzają na ziemię). W trakcie tych niepowtarzalnych momentów skupiamy się na rzeczach z pozoru błahych i nieistotnych – jak przelot motyla (kolejna prosta minigierka, w której sterujemy owadem), ratowanie kota siedzącego na drzewie czy słuchanie saksofonisty popisującego się obłędnymi solówkami na pobliskim skwerku – ale dzięki temu na chwilę świat bohatera nabiera kolorów, a on sam odpływa i marzy. Wtóruje temu **fantastyczny, choć szalenie oszczędny styl graficzny oraz zgrabna żonglerka kolorystyką**. Przez większą część rozgrywki jest odpowiednio stonowana, by w szczególnych sytuacjach wybuchnąć, przełamując smutek i mrok wszystkimi odcieniami żółci i czerwieni.

Gra miejscami bywa usypiająca, bo częstokroć powtarzamy te same nudne czynności (poranne rytuały przed lustrem, jazda windą, spacer długim korytarzem), a do tego bohater wlecze się niczym żółw i za diabła nie da się tego przyspieszyć. Ale o tym przecież jest ta produkcja – o człowieku, który wpadł w pętlę monotonii, którego każdy kolejny dzień przypomina poprzednie. Obawiam się, że w dużym stopniu to gra o większości z nas. Konkluzja jest mimo wszystko pozytywna – warto się czasem wyłamać, spojrzeć na szarą rzeczywistość z innej perspektywy, by nabrała kolorytu, a nasze życie rumieńców. Do tego naprawdę nie trzeba wiele. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 8
AUDIO 7

+ solidnie poprowadzona narracja
+ historia jakich wiele, ale daje do myślenia
+ oszczędna, bardzo stylowa grafika
+ stonowany, klimatyczny dźwięk

– mało gry w grze
– ślamazarny do granic bohater

PEGI 12

PRODUCENT: AIRSHIP SYNDICATE
CENA: 120 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA!
MULTI: CO-OP DO 2 OSÓB

PC: WIN 7, 8, 10 (64 BIT), INTEL I5-4690K (3,5 GHZ)/AMD FX-8320 (3,5 GHZ), 4 GB RAM, GEFORCE GTX 960

RĄBANKA • SIEKANKA • PREQUEL

DARKSIDERS GENESIS

Karmi zmysły: **enki**

Zacznijmy od tego, że seria Darksiders nigdy nie zawładnęła moją wyobraźnią.

Mówię tu konkretnie o dwóch grach Vigil Games i trzeciej autorstwa Gunfire Games – bo komiksów Joe Madureiry o jeźdźcach apokalipsy nie trzymałem nawet w dłoni. Niezwykle mimo to zawsze podobał mi się styl jego rysunków – barwny, ostry, wyrazisty. Kiedy więc jego (już nie takie) nowe studio, Airship Syndicate, wydało dwa lata temu Battle Chasers: Nightwar, rzuciłem się w nie z lubością i – nie tylko ze względu na jej walory artystyczne – bawiłem się znakomicie.

Powrót do świata Darksiders nie był zatem moim wymarzonym „drugim albumem" Airshipów – tym bardziej że zapowiadane natychmiastowe podmianki dwóch głównych bohaterów podczas gry singlowej jawiły mi się jako dosyć prostacki sposób na urozmaicenie zabawy w typowe skądinąd rąbanie'n'siekanie. Wciąż niemniej świeżo narodzone przywiązanie do studia sprawiło, że sam zagarnąłem Genesis sprzed nosów reszty redakcji. A potem trafiła mnie seria zaskoczeń.

Dwie czwarte apokalipsy

Nowe przygody jeźdźców erpegiem bynajmniej nie są, ale z Battle Chasers bezpośrednio zaczerpnęły umieszczenie kamery wysoko nad głowami postaci podczas trybu swobodnej eksploracji lochów. Kiedy jednak w Nightwar był to tylko ładny, ale niespecjalnie złożony i emocjonujący wstęp do starć turowych, tutaj **projektanci poziomów, mechaniki starć i animacji wskoczyli o dwa poziomy rozwoju wyżej**. Zanim jednak więcej o „mięsie" gry, niech za początek i koniec dyskusji o fabule Genesis posłuży niniejsze zdanie: jest jak jest, lepiej nie będzie. Nie ma co drążyć tematu – mamy hub, zwany Pustką, w którym między misjami gaworzymy z demonem Samaelem, znanym nam skądinąd kupcem Vulgrimem i wiedźmą Dis na tematy – zazwyczaj – ostateczne. Czyli jaki piekielny pomiot powinien zostać nabity jako następny na sztych miecza Wojny.

Wojna, jak widać na obrazkach wokół, powraca bowiem wraz ze swym przeróżniętym majchrem, ale tym razem dołącza do niego czwarty, nieoglądany jeszcze przez nas na ekranach w pełnej krasie jeźdźziec, Waśń. Waść Waśń upodobał sobie trening stawów skokowych i broń palną, przez co natychmiast i organicznie gracz rozumie, do czego każdy z dwójki został stworzony: Wojna do tego, by wbijać się w środek wrogów kupy i wykręcać młyńce; Waśń, by trzymać się z dala od hordy i sypać w nią garściami ołów, ogień, światło i co tam jeszcze zdarzy mu się załadować do magazynków.

Brygada WW

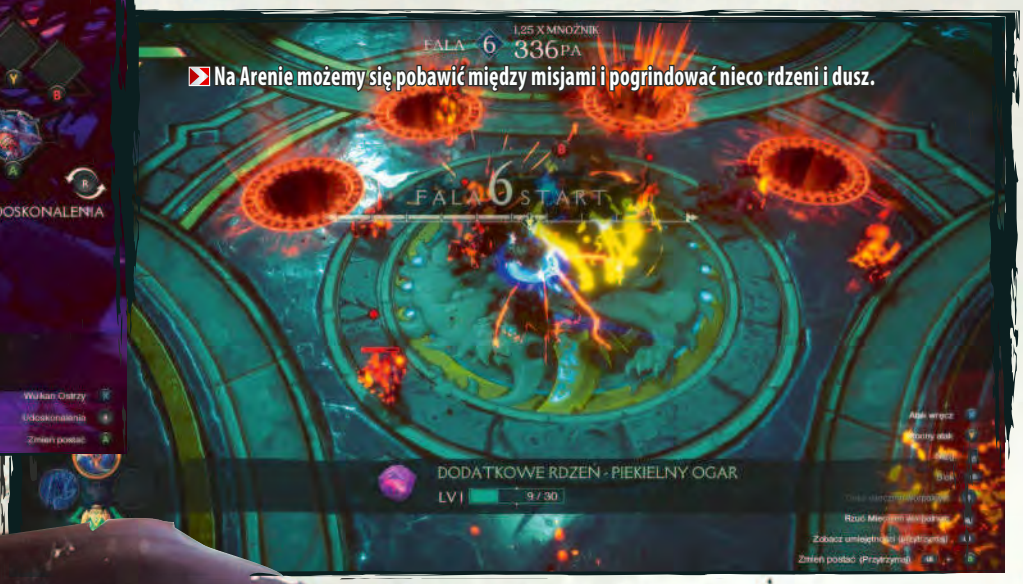
Wspominałem o zaskoczeniach. Pierwsze z nich tyczy się owych podmianek, których można dokonywać w singlu podczas zabawy. **Błyskawiczne przełączanie się pomiędzy rodzajami oręża i stylem rozgrywki sprawdza się wprost fantastycznie!** Choć zestawy ataków i kombosów obu zakapiorów nie są bynajmniej nikłe, a gra pozwala na rozwój skillów w jej trakcie, to zupełnie nie jest poziom wyrafinowania znany z DMC czy Bayonetty. Przez to jednak, że co pięć, dziesięć, piętnaście sekund przełączałem się z Wojny na Waśń i z powrotem, nigdy tak naprawdę nie miałem szansy się znudzić systemem walki.

Co więcej, nie wiem, czy to zamierzone, ale w trakcie trzynastu godzin, jakie zajęło mi ukończenie gry na poziomie normalnym, zauważyłem stopniową, ale wciąż

Gdy kierujemy Waśnią, gra zamienia się w twin stick shootera.

Zmiana perspektywy wyszła jeźdźcom na dobre.

Umiejki Wojny to czysta moc w starciach twarzą w pysk.



Na Arenie możemy się pobawić między misjami i pogrindować nieco rdzeni i dusz.

wyraźną zmianą balansu sił pomiędzy obydwoma bohaterami. Pierwsze godziny to domena Wojny i jego potężnych szarż i obszarówek. Waśń – początkowo mniej mobilny i tak sobie uzbrojony – w finałowych rozdziałach opowieści stał się prawdziwym kombajnem do produkcji demonich trucheł na skalę przemysłową. Zasługa to w równym stopniu możliwości wyposażenia się w amunicję tworzącą łańcuch wyładowań elektrycznych, a także potężne, ładowane strzały na wrogów ustawionych w jednej linii.

Dodatkowym smaczkiem w tym wszystkim jest cały zestaw umiejętności ładowanych. Oprócz ataków specjalnych mamy amok Waśni, który wzmacnia na kilka słodkich chwil jego amunicję, a nad tym wszystkim jeszcze istnieje możliwość czasowej zamiany każdego z jeźdźców w potężnego, nietykalnego demona. Te podnoszą i tak już gorącą rozpierduchę do potęgi 666.

Lepkie ściany

Ślizgi, kombosy, finishery (dają nietykalność, ale ich animacje są na mój gust zbyt rozwlekłe), różne rodzaje wzmocnień »

Okiem Bastiana

OCENA 7+

Zdolniachy z Airship Studios wysmażyli nam Darksidersów „od góry" – i tu również podzielam zdanie enkiego, że jest to kawał sympatycznej siekaniny, z bardzo ciekawie zaprojektowanymi poziomami, wyrazistymi bohaterami i turbosatysfakcjonującą rozgrywką oboma jeźdźcami. Ci, którzy ograli „klasyczne" Darksidersy na pewno też docenią w Genesis świetnie zaadaptowaną mechanikę walki – czy to konno, czy wywijając mieczem na nogach. Nawet zagadki środowiskowe mocno przypominają przygody Wojny sprzed lat wielu. Bolało mnie trochę umiarkowanie intuicyjne sterowanie na padzie (szczególnie jako Waśń – tym wybornie gra się na klawiaturze) – by dogrzebać się do niektórych skilli, trzeba wywoływać specjalne menu podręczne (?!) i wcisnąć wtedy przycisk, odpowiedzialny za daną umiejętność. Genesis jest też nieco krótkawe – w singlu całość da radę ograć w 9 godzin, a w co-opie, jestem pewien, czas ten da radę jeszcze bardziej wyśrubować. Właśnie, kanapowa kooperacja – jak tu się dobrze gra w dwie osoby! Razem z kolegą Damianem (ślę moc pozdrowień!) siedliśmy na jednej kanapie z padami w łapach i po kilkunastu minutach poczuliśmy już, jak bardzo zmienia się wtedy ciężar rozgrywki – raz, że wcieliliśmy się w konkretną rolę na stałe (acz w każdym momencie mogliśmy się bohaterami wymienić), to do tego pomagaliśmy sobie nawzajem – Wojna wbił się w tłum, ustawił stwory w rządku, Waśń ostrzelał z daleka potężnymi ładowanymi strzałami, jeden finiszer, drugi, pomioty leżą. Potem przedł czas na walkę z bossem – Damian tankował, a ja eliminowałem z dystansu mniejsze stwory zagrażające paskowi zdrowia Wojny. Kooperacja oferuje zupełnie nowe doznania z rozgrywki i poniekąd czyni grę nieco łatwiejszą, a co za tym idzie... o wiele krótszą. Genesis aż prosi się, byśmy, wzorem hack'n'slashów, dostali trochę losowo generowanych terenów do eksploracji. Ale, nie ma co narzekać – do kanapowego co-opa to pozycja idealna.

Przy źle wymierzonych skokach często można sobie obić tyłek.

Zmiana w demona cieszy oczy i palce, ale również zapewnia cenne kilkanaście sekund nietykalności.

DARKSIDERS GENESIS

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 9

+ dynamiczny system walki
+ świetny projekt poziomów
+ znakomite udźwiękowienie

– nieintuicyjny system rozwoju
– błędy z blokowaniem się postaci

miecza Wojny i amunicji Waśni sprawiają, że jest przy czym rozgrzać tu palce. Nieco mniej ogólnie pojętej radości jest z również typowych dla Darksiders zagadek środowiskowych, ale wiele z nich to rzeczy opcjonalne, które prowadzą do sekretów czy znajdziek i uwypuklają naprawdę znakomite projekty poziomów – i to było zaskoczenie drugie.

Oprócz wysoce nieskomplikowanej fabuły tutaj też mam jednak na co narzekać. Otóż ze względu na zastosowaną perspektywę niemniej, często trudno wymierzyć niektóre skoki, a czasem okazuje się, że platforma, na którą skoczyliśmy, jest już poza terenem rozgrywki (szczęśliwie skoki w przepaść kończą się zwykle najwyżej lekkim uszczerbkiem na zdrowiu).

Dużo bardziej mierzi mnie to, że będąc blisko ścian, bohaterowie potrafią się na nich zablokować, przez co nie da rady np. odskoczyć w ogniu walki, zanim nie zrobi się kilku kosztujących cenne sekundy kroków z dala od przeszkody. Takie przeszkadzajki wyrywają z gry najmocniej i nawet okazjonalne wybicia protagonistów poza geometrię mapy przez większych wrogów nie bolą aż tak. A jeżeli mam się już całkiem czepiać, to do minusów zaliczyłbym również system rozwoju postaci – wysoce nieintuicyjny, opierający się na wypełnianiu drzewka kulami dusz zbieranymi z poległych wrogów. Jest ich kilka rodzajów, mają długie opisy o wzmocnieniach jakichś bardzo szczegółowych zdolności, da się je grindować na arenie... ogólnie fuj.

Daj, ać ja ich wyrżnę

Zaskoczenie trzecie (plusem) – Darksiders: Genesis **wygląda świetnie, ale brzmi po prostu wspaniale!** Więcej: grałem w niego (jako długoletni antyfan polskiego dubbingu w grach) po polsku nie tylko dlatego, że cała historia osiąga jedyny akceptowalny dla polskich aktorów poziom patosu, ale też dlatego, że rodzime głosy (Dis! Samael! Vugrim!) dobrano znakomicie. Inna sprawa, że charakterystyczny głos Liama O'Briena, który wciela się w Wojnę, słyszałem w taki wielu produkcjach, że gdy tylko się odzywa, moje myśli ciągną albo w stronę pierwszego Niera (Grimoire Weiss), albo Final Fantasy XIII (Caius Ballad), albo League of Legends (Yasuo). To jedna rzecz.

Druga jest taka, że po raczej umiarkowanie udanym roku z punktu widzenia soundtracków Genesis już w menu chwyciło mnie za uszy melodią otwierającego utworu. Pięciolinie Darksidersom zapełnił tym razem, okazało się, Gareth Coker (Ori and the Blind Forest). Potem okazało się, że jest jeszcze lepiej, a **kompozycja towarzysząca starciu z Astarte (które powtórzyłem dla samych wrażeń dźwiękowych) osiąga apogeum osiągnięć muzyki do walk z bossami**. Porównywalnie wypadają chyba tylko muzyczne choreografie Keiichiego Abe z Nierów.

Więcej Waśni

Podobają mi się tacy Darksidersi. Bywały, co prawda momenty, w których musiałem się siłą odciągać od MechWarriora 5, by zasiąść do przygód jeźdźców, ale gdy już zanurzałem się z nim w zaświaty, nie było dla mnie niczego innego. Miło patrzeć, jak Airship Syndicate ewoluuje – tym bardziej cieszę się na ich Ruined Kinga, czyli erpega w uniwersum League of Legends. |CDA|

PEGI 3

PRODUCENT: THE KNIGHTS OF UNITY
CENA: 72 ZŁ (PC), 84 ZŁ (PS4), 92 ZŁ (XBO, NS)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: KANAPOWY CO-OP DLA 4 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, 64-BIT, INTEL I3-2100 / AMD A8-5600K, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 630/RADEON HD 6570, DIRECTX 11

CO-OP • OVERCOOKED • USTERKA • POLSCY BUDOWLAŃCY

Troje to już tłok, a co dopiero czworo?

TOOLS UP!

Majster stoi, patrz w projekt i pokrzykuje. Tak pracuje się w Overcooked.

Jeden leży, dwóch patrzy, czwarty sam niesie kanapę – typowa polska ekipa remontowa.

Zmienia pracę na wykończeniówkę: **Ninho**

W ogłoszeniu jak byk stało: *Poszukiwana ekipa remontowa, praca na cały etat. Najniższa krajowa na rękę, średnia krajowa pod stołem.* Coś mnie podkusiło, zadzwoniłem.

Myślę sobie – *na wykończeniówce się znasz, glazurę kładziesz prościutko, i to bez krzyżaczków – co może pójść nie tak? Wszystko – powiedziałbym, mądry po szkodzie. Wtedy jednak w głowie powtarzałem tylko: robota w cieple, 15-minutowa przerwa w ciągu dnia, papieroska przykurzyć w trakcie pracy majster pozwala... No, płacą średnio. Ale kto płaci dobrze? Nie narzekałem, przynajmniej do czasu.*

Bez pracy nie ma chaosu

Tools Up wywodzi się z tego samego gatunku, co Overcooked, jednak oferuje zdecydowanie bardziej przystępną rozgrywkę, którą w lot ogarną nawet ci członkowie rodziny, którzy z grami nie mają żadnej styczności. Inna sprawa, że wciąż bywa tu chaotycznie – im budowlańców więcej, tym trudniej zapanować nad porządkiem. Miejsca w remontowanych mieszkaniach jest mało, a zgodnie z prawem Murphy'ego, jeśli ktoś ma zostawić wiadro z farbą na środku pokoju, to to zrobi. A ktoś inny w nie wpadnie. Chaos gwarantowany.

Przyznaję, jestem samoukiem. A że nauczyciela miałem słabego, to i robiłem tak sobie. Majster jednak na początku jedynie przeklinał spod wąsa, bym tapetował szybciej. To nic, że klej źle rozrobiony, a tapeta, przyklejana na szybko, nierówna i pomarszczona. Andrzejku – *mówił* – ja ci płacę od metra, nie żeby było dobrze. Policz sobie, co ci się bardziej opłaca. *W to mi graj. I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie dokooptował nam do brygady dwóch innych budowlańców...*

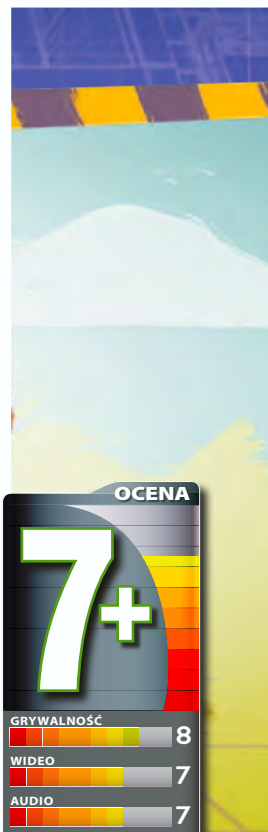
Rozgrywka nie należy do przesadnie skomplikowanych – w każdym remontowanym mieszkaniu znajdziemy projekt, zgodnie z którym powinniśmy odnowić poszczególne pokoje. Najczęściej przychodzi nam kłaść posadzki, malować ściany, czasem tapetować. Zdarza się jednak, że właściciele chcą też wyburzyć jakąś ściankę działową i tak dalej. Wtedy robota staje się trochę trudniejsza. Tym, co jednak najbardziej ją komplikuje, jest fakt, iż **wymagania danego poziomu widzimy jedynie wtedy, gdy jeden z graczy podniesie projekt i będzie mu się przyglądał**. Tylko wówczas może on zresztą obracać kamerą (rzut z góry sprawia, że część mieszkania pozostaje zakryta). Oczywiście jest wówczas wyłączony z pracy, więc szybko zapamiętujemy kolor tapet oraz ścianę, którą mamy zrównać z podłogą i... często zdarza się, że ktoś jednak zapomina. Potem ktoś inny potrąca wiadro z farbą. Trzeba posprzątać – etap kończy się dopiero wtedy, gdy ogarniemy bałagan wywołany podczas remontu. Uwierzcie mi – nic tak nie złości, gdy robota idzie gładko, jak gapiostwo kogoś z ekipy.

Takie remonty można polubić.

Chaos w Tools Up! ma tendencję do szybkiego podwajania się, stąd po pewnym czasie zauważyłem, że we dwójkę, choć rąk do pracy zdecydowanie mniej, gra się momentami lepiej. Zgrany duet narobi mniej szkód, a wtedy robota idzie naprawdę szybko. Chyba, że jedna z osób nie jest przyzwyczajona do **sterowania, którego główną bolączką może okazać się nadmierna prostota**. Wiele czynności wykonuje się jednym przyciskiem, co bywa, o dziwo, nieintuicyjne. Jednocześnie sprawia jednak, że gra jest zdecydowanie bardziej przystępna dla początkujących. Niezależnie od poziomu zaawansowania – wszystkich ze mną grających irytował szwankujący system podnoszenia przedmiotów. Na szczęście można się do tego przyzwyczaić.

Szkoda tylko, że po wyremontowaniu 30 mieszkań (wśród których znalazło się miejsce dla naprawdę pokręconych kreacji – z lodem czy lawą), niespecjalnie jest tutaj co robić. Wprawdzie mamy tryb imprezy, ale rozgrywa się na tych samych poziomach co kampania. Niemniej póki są jeszcze nowe mieszkania do ogarnięcia, przy Tools Up można bawić się naprawdę dobrze. Jeśli tylko wybaczyć grze braku ostatniego szlifu.

Po kilku dniach majster kazał nam iść w diabły. Nie chciał płacić, nawet grożenie skarbówką nie pomogło. Zmiękł dopiero, gdy zacząłem wykręcać numer inspekcji budowlanej. Po złości nie dał nic ekstra pod stołem i może odbilibyśmy to sobie na materiałach, gdyby nie przyłapał nas wynoszących wory pełne gipsu. Koniec końców nie mogę jednak narzekać – robotę wspominam bardzo dobrze. Że płaca średnia? A kto powiedział, że robiłem tak, by płacili dobrze? |CDA|



OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 7

- „skalowany" poziom trudności
- „przyjemny" chaos
- dużo przystępniejsza od Overcooked
- ciekawe poziomy...

- ...których mogłoby być więcej
- brakuje nieco szlifu
- prosta klawiszologia nie zawsze jest plusem
- kamera mogłaby działać nieco lepiej

PEGI 3

PRODUCENT: URBAN GAMES
CENA: 146 ZŁ
MULTI: BRAK
WERSJA PL: NIESTETY JEST

PC: WIN 7/8/10 (64 BIT), INTEL I5-2300/AMD FX-6300, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 560/RADEON HD 7850

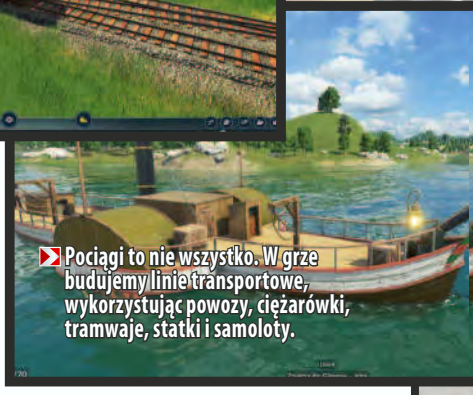
TYCOON • POCIĄGI • I NIE TYLKO

TRANSPORT FEVER 2

Wsiadł do pociągu byle jakiego: **DaeL**

Wszyscy kochamy bawić się kolejkami elektrycznymi. Niestety w pewnym wieku kupowanie zestawów PIKO człowiekowi już nie przystoi. Dlatego właśnie ludzie zakładają rodziny i płodzą dzieci – by udawać, że kolejkami bawią się ich pociechy.

Lokomotywy parowe mogą być romantyczne, ale z biegiem lat wypierają je machiny spalinowe i elektryczne.



Pociągi to nie wszystko. W grze budujemy linie transportowe, wykorzystując powozy, ciężarówki, tramwaje, statki i samoloty.

Dla tych, którzy nie są jeszcze gotowi na tak odważny krok, studio Urban Games przygotowało sequel popularnej gry pociągowo-tramwajowej Transport Fever, która z kolei była sequelem jeszcze wcześniejszego tytułu Train Fever. Moglibyśmy zresztą śledzić przodków tej produkcji całe dekady wstecz, aż dotarlibyśmy do pradziadka ekonomicznych pociągówek, czyli Railroad Tycoon (albo prababki – czyli japońskiej serii A-Train).

Jedzie pociąg z daleka...

Ale nie ma co się bawić w genealogię, wystarczy powiedzieć, że koncept tych gier pozostał niezmieniony – budujemy infrastrukturę transportową (przede wszystkim kolejową, ale nie tylko), umożliwiając przewóz towarów i ludzi, a co za tym idzie rozkwit i rozwój regionu. Oczywiście troszczyć musimy się nie tylko o to, czy spełniamy zapotrzebowanie miast na ciepłe bułeczki i koła zębate, ale również o to, czy cały interes się nam kalkuluje. W końcu chcemy zostać prawdziwym magnatem kolejowym (czy – jak kto woli – tramwajowym). Spełniwszy swe zadanie możemy w nagrodę popatrzeć, jak ciuchcia pędzi przez prerię, jak ciężarówki rozładowują towar, lub wreszcie jak w dobrze zaopatrzonych miastach samoistnie rosną drapacze chmur.

Część mechanizmów gry niestety się wykoleiła.

A patrzeć jest na co, bo **machiny prezentują się w Transport Fever 2 wyjątkowo okazale**. Szczególnie XIX-wieczne lokomotywy parowe, odwzorowane z najmniejszymi detalami. Ba, maszyn są łącznie setki i reprezentują tabory z różnych kręgów kulturowych – w zależności od geograficznego położenia danej mapy będziemy więc podziwiać pociągi europejskie, amerykańskie lub azjatyckie. **Transport Fever 2 jest rajem dla miłośników pociągów**, zresztą nie tylko tych starych i nie tylko pociągów, bo w grze poznamy dobrze ostatnie 150 lat historii transportu masowego.

Nieco gorzej wygląda cała reszta, to znaczy miasta, budynki i krajobrazy. Na jakość tekstur nie można za bardzo narzekać, ale chyba zabrakło trochę efekciarstwa, gry światłem, zmieniających się warunków atmosferycznych, a więc wszystkiego, co by mapkę gry ożywiało. Nie znaczy to, że gra wygląda źle. Po prostu lepiej nie nastawiać się na doznania wizualne na miarę Anno 1800. W Transport Fever 2 widać, że para poszła w tłoki lokomotywy.

Już ledwo sapie, już ledwo zipie

Całkiem zgrabnie skonstruowano w grze tryb kampanii, w którym zakasawszy rękawy popracujemy przy kilku wielkich historycznych budowach infrastrukturalnych (i kilku fikcyjnych również). **Kampania jest w rzeczywistości rodzajem samouczka.** Komputer udziela nam na początku szczegółowych, później nieco bardziej ogólnych instrukcji w postaci misji, a że mamy przy okazji naprawdę pokaźny budżet, możemy, wykonując zadania, pozwolić sobie na pojedyncze błędy. **Nazwałbym to rozwiązanie idealnym, gdyby nie koszmarne polskie tłumaczenie celów i zadań.** Tak się składa, że poboczne misje wykorzystują od czasu do czasu grę słów lub dwuznaczność... która ni w ząb się na polski

Tramwaj zwany pożądaniem.

Okiem Cerebrum

OCENA 8+

Cała przedziaławka tańczy! Miłośnicy kolei z fejsbukowej grupy „Jak będzie w przedziale" już zakasują rękawy by tworzyć mody do TF2, bo choć w większości gra bazuje na 1, to upgrade technologiczny jest pyszny. Interfejs w porównaniu do 1 to luksus! Transfer czy utylizacja pojazdów są w końcu czytelne. A nowy wskaźnik – emisje – wpisuje się w ekotrendy. Trzeba bardziej główkować nad rozplanowaniem tras, gdyż hałas i spaliny spowalniają rozwój miast. A każde z nich przyjmuje teraz tylko dwa surowce, nie misz-masz! Wreszcie też sami decydujemy o liczbie torów i konfiguracji peronów oraz terminali. I to spowolnienie upływu lat, którego brakowało w 1, mniam! Rozgrywka w trybie sandboksowym, gdzie możemy stworzyć mapę marzeń i oddać się transportowemu szaleństwu sprawia, że nie mogę jeść i nie mogę spać, bo się zakochałam w kombinacjach samolot-statek-pociąg. I obserwowaniu, jak te pierwsze startują (koła samolotu pięknie znikają w podwoziu po starcie!), a ostatnie wymijają. A maszyn historycznych jest multum. W to (mi) graj!

nie przekłada, szczególnie w tak mizernym tłumaczeniu. Pozostaje więc grać w oryginale, ale nastawić się na zabawę w detektywa.

Po kampanii, która sama w sobie powinna dostarczyć zabawy na 30-40 godzin, możemy już bezpiecznie zakosztować trybu sandboksowego z losowo generowanymi mapami, na których nikt nas za rączkę trzymać nie będzie. O jakości polskiego tłumaczenia niech zaświadczy fakt, że tryb ów, w oryginale zwany „Free Play", został na polski przełożony jako „Darmowa Gra". Osobnik, który to wymyślił, chyba stuknął się czołem z łopatą do przerzucania węgla.

Niestety nie jest to jedyny zgrzyt jaki napotkamy w grze. **Transport Fever 2 ewidentnie nic sobie nie robi z nowoczesnych trendów w city builderach i tycoonach**, nie pozwalając nam na kreślenie szkiców czy modyfikowanie budowanych konstrukcji przed ich postawieniem. To dość uciążliwe, zwłaszcza gdy chcemy, aby linia kolejowa była jednocześnie tania (a więc nie korzystała z wielu mostów, nasypów i tunelów) oraz szybka (więc miała zakręty o jak największym promieniu). Podobny problem jest z drogami – może nawet większy, bo czasami gra się uprze i po prostu nie pozwoli nam połączyć dwóch kawałków szosy normalnym skrzyżowaniem.

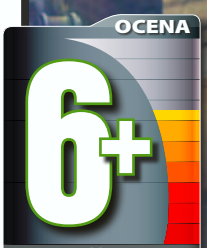
Najgorszy i najbardziej anachroniczny jest proces wykrywania błędów w konstruowaniu tras. Otóż zdarza się tak, że musimy przewieźć jakiś towar z jednego końca mapy na drugi za pomocą kilku środków komunikacji. Na przykład: z punktu A do punktu B wieziemy pociągiem, z punktu B do puntu C statkiem, z punktu C do punktu D ciężarówką, a w punkcie D znów ładujemy na pociąg, by towar dotarł do miejsca przeznaczania w punkcie E. Co jeśli w którymś z miejsc popełniliśmy błąd, na przykład zakupiliśmy niewłaściwy typ ciężarówek, wyposażyliśmy pociąg w nieodpowiedni typ wagonu towarowego albo źle postawiliśmy punkt rozładunku? Ktoś mógłby pomyśleć, że towar dotrze do punktu, w którym popełniliśmy błąd i tam zacznie zalegać. Ale nie w Transport Fever 2. W tej grze towar nie zostanie nawet załadowany w punkcie A, stawiając przed nami rozkoszną perspektywę analizowania każdego fragmentu trasy. Nie jest to proste, bo na pierwszy rzut oka, to możemy tylko wzorem słynnej reporterki stwierdzić, że „szyny były złe, a podwozie… też było złe". A żeby było weselej, czasem trasa jest zaprojektowana perfekcyjnie, ale gra zechce uznać, że parking dla ciężarówek jest o trzy piksele zbyt daleko od stacji kolejowej. I wtedy trafia nas szlag.

Wóz albo przewóz

I w tym leży cały problem Transport Fever 2. Są chwile, gdy gra wprost hipnotyzuje, pozwalając obserwować współdziałające ze sobą setki trybików wielkiej machiny – pasażerów czekających na peronach, tramwaje zajeżdżające na przystanki, okręty cumujące na przystani... Podziwianie dobrze zaprojektowanej mijanki z semaforami, na którą w tym samym czasie wjeżdżają z przeciwnych stron dwa pociągi jest w jakiś dziwny, niewytłumaczalny sposób przyjemne. Cudownie podkreśla to oprawa dźwiękowa. Może nie tyle muzyka, bo ona po prostu jest i nie przeszkadza, ale **odgłosy wydawane przez wszystkie pojazdy tworzą naprawdę miłą dla ucha kakofonię**. Momentami TF2 stawia też interesujące wyzwania, wymagając od nas optymalizowania transportu i cięcia kosztów. Przy całej swej niezgrabności dostarcza autentycznej frajdy z kładzenia torów i trakcji. Ale każda mapa dostarczy też wielu drobnych frustracji, potęgowanych jeszcze przez dziwacznie nieefektywny interfejs (rozdzielenie menu linii transportowych i pojazdów jest absurdem niepotrzebnie wydłużającym każdą czynność).

Rozgrywka zamienia się przez to w prawdziwą emocjonalną kolejkę górską, w której chwile błogiej radości przeplatają się z momentami irytacji. Miłośnicy gatunku, którzy wieszają na ścianach kalendarze z PKP, pewnie zdołają zacisnąć zęby i to przetrzymają, odnajdując w grze spore pokłady frajdy. Istnieje też spora szansa, że TF2 w ciągu kilku miesięcy przerodzi się w bardziej atrakcyjną propozycję, bo developerzy w pocie czoła produkują kolejne patche. Ale w tej chwili, szukając po prostu dobrej gry ekonomicznej, można znaleźć mniej frustrujące alternatywy. |CDA|

OCENA



GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 7

- + ciekawa kampania/samouczek
- + śliczne ciuchcie
- + satysfakcja, gdy wszystko działa
- − źle zaplanowany interfejs
- − koszmarne tłumaczenie
- − anachroniczny sposób budowy dróg i torów
- − mozolny proces poszukiwania błędów w konstrukcji linii transportowych

PEGI ?

PRODUCENT: PIRANHA GAMES
CENA: 170 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB

PC: WIN 7/8.1/10 (64-BIT), INTEL CORE I3-7100, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 770

SYMULATOR • MECHY • EKONOMIA

Zdaję sobie sprawę z tego, że to nie fair, iż nadaję ton całemu tekstowi powyższą szpilą, gdy gra ostatecznie zbiera ode mnie więcej plusów niż minusów, ale – na dziedzictwo Alexandra Kerensky'ego – ponad dwie minuty ładowania jednej misji rozgrywającej się na poskładanej z klocków mapie?! Ech, dobrze, załóżmy, że recenzja się już wreszcie załadowała i zacznijmy jeszcze raz.

W ogniu ognia

– Urwało mi komponent! – krzyczy któryś z moich kompanów. Ma francuski akcent, ale jeszcze nie zapamiętałem jego nazwiska, najwyraźniej dopiero co przyjąłem go do firmy. Łypię na niego i faktycznie – zamiast prawego ramienia ma pióropusz czarnego dymu. Siedzi w Centurionie. To sroga, 50-tonowa maszyna, którą dostałem na początku kampanii. Tyle że to było dobę grania temu, dziś sam wożę się sprzętem znacznie sroższym. Odwracam się moim 85-tonowym Stalkerem i w kierunku jednego z wrogich mechów leci sześć laserowych pozdrowień i dwanaście rakietowych przekleństw. Obie górne kończyny niemilca odpadają i lądują z hukiem na ziemi.

Zostawiam go na pożarcie reszcie mojej lancy, a sam wracam do oganiania się przed robiącym wokół mnie kółka karzełkowatym Locustem. Chciałbym go, niczym w BattleTechu, wykopać stalową stopą z powierzchni tej nieszczęsnej planety, ale to nie ta gra. Cierpliwie czekam na reload i kolejny raz lasery wyrywają w ziemi, lesie i kawałku muru wrogiej instalacji potężną wyrwę. Robię sobie mentalną notatkę, że kiedy będę pisał recenzję, powinienem ograniczyć używania słowa „potężny", bo tym przymiotnikiem da się tu opisać niemal wszystko. Locust traci sprawność w nodze i próbuje odkuśtykać w linii prostej ode mnie. Ze złowieszczym uśmiechem wduszam kciukiem boczny przycisk myszy, by przypieczętować jego los rakietami i już rozglądam się za najbardziej podatnymi na zniszczenie budynkami, w które za moment wbiję się pełną prędkością potęż... stopami mojego mecha.

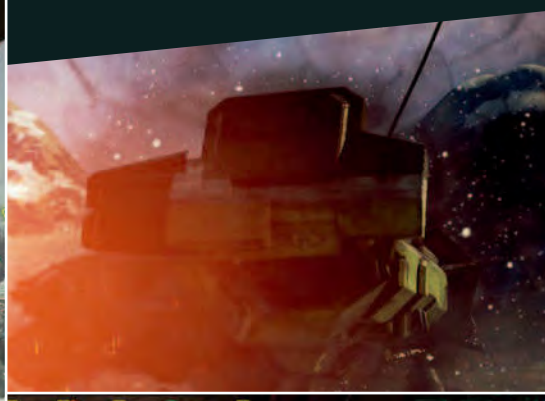
Przez ciernie

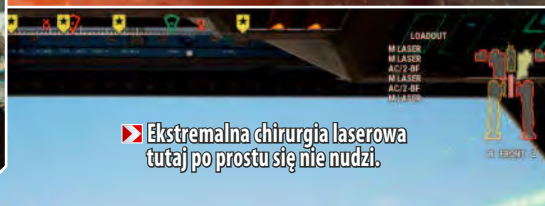
Tak lepiej. Te momenty, te emocje chcę zapamiętać z MW5 najbardziej. Gdy po-

MECHWARRIOR 5 MERCENARIES

Łupie: **enki**

*****ładowanie recenzji……..78%*****





wietrze skrzy się od wiązek laserowych i cuchnie płonącym paliwem, a grunt drży od kroków battlemechów i walących się wokół nich budynków. Traf chciał, że **produkcja Piranha Games robi niestety również wiele, by na najlepsze wspomnienia gracz nałożył sobie kilka grubych warstw tych nieprzyjemnych**. I aby dotrzeć do miejsca, dla którego wszystkie te wielkie machiny do zabijania zostały wymyślone, będziemy musieli się tu niestety przez nie wszystkie przedrzeć.

Trzon rozgrywki MechWarrior 5: Mercenaries jest skądinąd znajomy. Po niedługim prologu/samouczku dostajemy we władanie firmę najemniczą i statek, któremu możemy wyznaczać kurs między systemami Inner Sphere, czyli skolonizowanego fragmentu galaktyki. Jest 3015 rok i znany kawałek wszechświata znajduje się władaniem pięciu Domów toczących nieustanne konflikty z rebeliantami i między sobą nawzajem. Jako że nie jesteśmy uwiązani w zasadzie żadnymi powinnościami, mamy dowolność wyboru kontraktu i nic nie stoi na przeszkodzie, by kursując pomiędzy polami bitwy jednego gwiezdnego klastra, oferować usługi raz jednej, raz drugiej stronie konfliktu. Ogranicza nas jedynie odgórnie narzucony maksymalny tonaż zrzucanej lancy (czyli tutejszego zespołu maksymalnie czterech mechów).

Lojalność jednemu pracodawcy opłaca się, bo w użyciu przez cały czas jest system reputacji. Więcej zarobionych względów u danego kontrahenta pozwala na większe pole do negocjacji nagród za dane zadanie: czystej gotówki, punktów złomu zbieranego z pobojowiska oraz ubezpieczenia względem kosztów potencjalnych napraw. Szczególnie lukratywne potrafią być wypady, z których, jeśli los pozwoli, zgarniemy jedną lub dwie wrogie maszyny. Nawet jeśli są to wymięte trupchła, zwykle da się je sprzedać drożej niż wynosiłaby normalna wypłata za zadanie. Sam zawsze lubiłem wszelkie elementy ekonomiczne w grach akcji i MW5 nie wyróżnia się tu ani na plus, ani minus, natomiast fanom grzebania w konfiguracji maszyn pozwala na całkiem rozbudowaną zabawę. A nie mówiłem, że rzecz brzmi znajomo? Dokładnie o to samo chodziło we wspomnianym BattleTechu od Harebrained Schemes. Tam jednak rozgrywka była bliższa figurkowemu oryginałowi i XCOM-om. Tutaj mamy szansę sami zasiąść za sterami mecha i samodzielnie ponaciskać na spust. A przy okazji zetknąć się z fatalnym w porównaniu fabularnym zawiązaniem akcji.

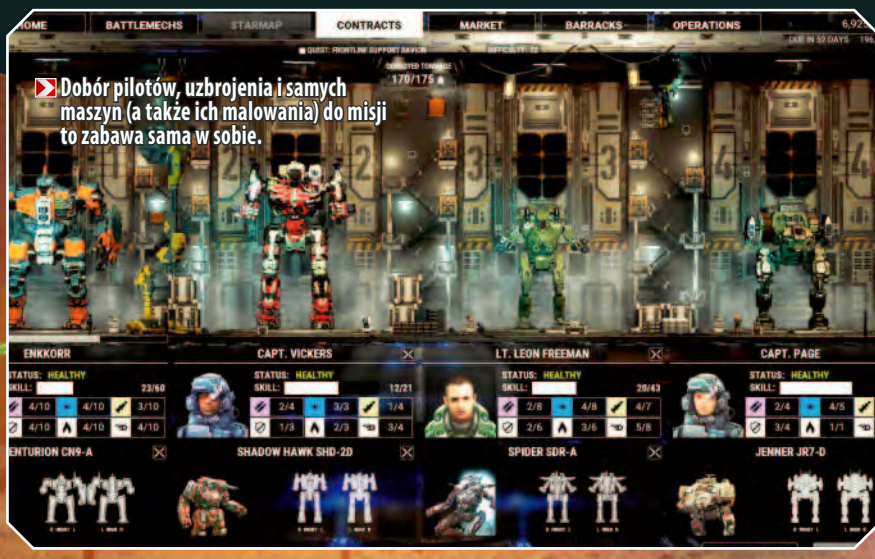
Powietrze skrzy się od laserów, grunt drży pod stopami mechów.

Ala ma kota

Szkoda sobie strzępić język, bo porównywać pisarstwo ekipy Jordana Weismana z tym, co wypukali na klawiaturze praktykanci z Piranha Games, to jak stawiać obok siebie 100-tonowego Atlasa o wielkości budynku i figurkę Transformersa, taką podrobioną, z kiepskiego plastiku. W skrócie: w prologu Bardzo Wredni Najemnicy zabijają nam ojca i naszym zadaniem przez kolejne kilkadziesiąt godzin jest ich wszystkich wyśledzić i pozabijać bardziej, a **najczęstszym questem prowadzącym do kolejnego rozdziału tej opowieści jest ten nazwany „zdobądź kolejny poziom najemniczej reputacji”**. W odbiorze całej tej literackiej otoczki nie pomaga ani liczba dwojga załogantów, z którymi możemy porozmawiać (a i tak »

Apostrof Mech

Jako że poprzednia odsłona serii, MechWarrior 4: Mercenaries, ukazała się siedemnaście lat temu, zasadnym wydaje się krótkie zajawienie BattleMechowej historii dla tych, którzy do tej pory nie wiedzieli, że potrzebują 'Mechów w życiu. No właśnie „'Mechów", bo tak się w oryginale nasze mechy zapisuje, a to od skrótu słowa BattleMech. Zaczęło się w 1980 roku, gdy wspomniany w tekście Jordan Weisman wraz z kolegą założyli wydawnictwo erpegowe FASA Corporation, a następnie wydali ich własnego bitewniaka BattleDroids, który szybko został przemianowany na BattleTecha. Od tamtego czasu uniwersum rozrosło się w kilka wagonów dodatków, książek i innych gier – w tym komputerowych. W pierwszych z nich maczało palce zresztą legendarne Westwood Studios, ale to dopiero 1995 roku MechWarrior 2 raczkującego (w porównaniu do stanu obecnego) Activision pomógł pewnie postawić mechom swą wielką stopę na niwie gier komputerowych. Developerzy kolejnych numerowanych odsłon (Zipper Interactive, FASA Interactive i Cyberlore Studios) zmieniali się jak w koszykówce, co nie pomogło serii zawojować rynku, więc przez wiele lat po 2002 roku nastąpił impas z niewartymi wzmianki premierami konsolowymi po drodze, aż do roku 2013, kiedy to wystartował (i wciąż ma się dobrze) MechWarrior Online autorstwa Piranha Games. W zeszłym roku Harebrained Schemes dolało oliwy do tego ognia BattleTechem i dziś znów 'Mechy kroczą po XXXI-wiecznych polach walki dumnie i w chwale.



Dobór pilotów, uzbrojenia i samych maszyn (a także ich malowania) do misji to zabawa sama w sobie.

Spacery po ładowni statku pozwalają nabrać właściwej perspektywy względem wielkości mechów.

wtedy stoją jak kołki, nawet nie odwracając się w naszą stronę), ani fakt, że trzecia postać mówiąca to holograficzne, nieruchome popiersie, które odzywa się głosem Eliasa Toufexisa. Niski, zmęczony głos Kanadyjczyka, przypominam, był jego atutem w rolach pobocznych postaci charakterystycznych, dopóki ów nie zagrał Adama Jensena w Deus Eksach, a że aktor niewiele potrafi zrobić ze swoim aparatem, to i teraz kojarzy się wyłącznie z tą rolą. Ale wróćmy do meritum.

Quasi-fabularną rozrywkę trzeba sobie tutaj zapewnić samemu. Na szczęście wspomniana wyżej formuła rozgrywki nadaje się do tego całkiem nieźle. Trzeba tylko chcieć cieszyć się z nagłych odkryć pokroju nietypowego mecha wystawionego na sprzedaż w danym systemie oraz mierzyć się z konsekwencjami swoich wyborów. Grając, podjąłem na przykład decyzję o tym, że nie będę powtarzał misji, w których ja czy moi kompani AI zbiorą solidne manto, tylko spróbuję się jakoś odkuć później.

I choć przyznam, że w ciągu trzydziestu kilku godzin gry zdarzyło się kilka momentów, w których uległem pokusie restartu, na długo zapamiętałem kilka co tragiczniejszych wydarzeń. Jednym z nich było przyjęcie trudnego, ale dobrze płatnego kontraktu przeciw moim długoletnim wtedy już pracodawcom, którzy na polu walki obłupali mnie, chyba, ze wszystkiego, co miałem poprzyczepiane do mechów. Drugim – misja, w której dałem pokierować moim ulubionym Stalkerem pilotowi AI. Nie dość, że ów wrócił na tarczy i narobił mi napraw na 102 dni i kikaset tysięcy c-bills, to jeszcze nowy, znakomity pilot, którego zdobyłem w wyniku całej tej draki, zginął dosłownie w kolejnej bitwie – strzał w kokpit, nie było co zbierać. Pech okrutny, ale jednocześnie przejaw naprawdę niezłej rozrywki – tym lepszej, że w swym trzonie zaprzęgającej to, co w MechWarriorze 5 udało się najlepiej, czyli nieskrępowaną rozpierduchę.

Ręka, noga, kokpit

Misje, jak już wyłuszczyłem, ładują się powoli. Na tyle, że w zalecanych wymaganiach sprzętowych widnieje dysk SSD (i 55 GB wolnego miejsca). Kiedy jednak nasz komputer pokładowy wypowie nieśmiertelną formułkę („Reactor online, sensors online itd...), akcja przyspiesza błyskawicznie i często nie mija pół minuty, a już wokół nas krąży chmara śmigłowców, pod nogami kręcą się czołgi, a zza skały wybiegają pierwsze mechy na pożarcie.

Walka z nimi to oczywiście sedno całej tej zabawy. **Każdy komponent wrogiej maszyny ma swoje opancerzenie i punkty wytrzymałości. Każdy można odstrzelić lub wyeliminować** (wraz z zamontowaną na nim bronią lub amunicją). Kokpit jest najbardziej podatny na zniszczenie, ale też najtrudniej w niego trafić. Najczęściej zatem celuje się w opancerzone centrum chroniące reaktor, przy czym doświadczony pilot zdaje sobie sprawę z tego, gdzie u danego wroga znajduje się jaki oręż i co wypadałoby najpierw mu wyłączyć, by mieć większe szanse na przeżycie starcia. Ów system zresztą doskonale uwypukla błędy projektowe niektórych mechów jak Shadow Hawk czy Hunchback, które to w stanowiły trzon moich lanc w BattleTechu i które tutaj niezwykle łatwo rozbroić kilko-

Kuleje tu niemal wszystko, ale wciąż wciąga jak diabli.

ma salwami w okolice konkretnych komponentów. Podobnie jak w grze Harebrained Schemes, i tutaj sprawny pilot będzie się odwracał do oponentów mniej uszkodzoną stroną, by chronić broń i jak najdłużej móc z niej korzystać. A także, co najważniejsze, cały czas będzie pozostawał w ruchu.

Sztuczna inteligencja kompanów raczej sobie radzi bez pomocy, **trudność wynika tu głównie z liczby wrogów**, którzy potrafią zalać sobą pole walki, a także pojawić się znienacka całą chmarą za plecami. Gracz ma możliwość wydania kilku komend, z których raczej nie korzystałem oprócz „podążajcie za mną" i z rzadka „atakujcie mój cel", gdy trzeba było kogoś zmieść z powierzchni natychmiast. Sojusznicy sami też niszczą wrogie bazy, jeśli taki jest cel misji, ale nie patyczkują się, gdy akcja toczy się w bronionym garnizonie i potrafią zdeptać kilka chronionych budynków w ogniu walki. Tego im za złe nie mam, bo sam nie bywam lepszy. Tu jest MechWarrior i tu się niszczy.

Pięknie i bestialsko

Tym bardziej doceniam to, jak MechWarrior 5 potrafi miejscami wyglądać. Przyznam, że nie byłem ani trochę zachwycony grafiką po odpaleniu gry, bo też i modułowość plansz, które są tworzone algorytmicznie przez każdą misją, wymaga pewnej elastyczności artystycznej i nie dało się wypolerować wszystkiego na błysk. Mimo to, w momencie gdy odpaliłem pierwszą salwę w stronę tutorialowego budynku i gdy zobaczyłem, jak w wyniku tego całkiem realistycznie sypie się jego elewacja, uniosłem z uznaniem brwi. Podobnie rzecz ma się z lasami, których przeczesane laserami drzewa rozpalają się i walą na rozorany wiązkami grunt. Detale cieszą również oczy podczas przechadzek w ładowni naszego statku – zwłaszcza po walce, gdy górujące monumenty osmalonych, pokiereszowanych stalowych potworów można oglądać z perspektywy żaby.

Niezwykle ważnym tematem w kontekście MechWarriorów jest dla mnie muzyka. Soundtrack do MechWarriora 2 towarzyszył mi przez obie szkoły i całe studia – ponadczasowe, elektroniczne, ale i wykorzystujące tu i tam elektroniczne skrzypce czy fortepian kompozycje potrafiły uwznioślić całe to łażenie wielkimi robotami, dodać werwy, emocji tajemnicy. To były nuty, przy których dało radę zarówno uczyć się całek, jak i nacierać na wrogów w ogniu AutoCannonów i salw z podwójnych LRM 20. (Trudno dorwać dziś ten soundtrack, ale polecam fantastyczny hołd, jaki złożył mu Timothy Seals albumem remiksów „A New Dawn" np. na YouTubie czy Soundcloudzie). Rzecz w podobnym duchu udało się zresztą poczynić Jonowi Everistowi w muzyce do BattleTecha, miejscami wręcz lirycznej i łzawej, gdy ilustrowała najdramatyczniejsze momenty tamtejszej kampanii, ale wciąż fantastycznie oddającej ducha walki.

Nie tutaj. W „piątce" mamy do czynienia z kimś, kto dorwał się do syntezatora (poza misjami) lub gitary elektrycznej (w ich trakcie) i wbił w niego przenudną, nieposiadającą krzty wyrazu pętlę kilku nut. I strasznie żałując, że tak się stało, polecam grać w MechWarriora 5 z własną playlistą w tle.

All systems nominal

Bo to, że grać polecam, powinno być jasne. Mimo tego, że **gra w wielu aspektach została zrobiona na kolanie, i to raczej tam, gdzie nie da się już tego naprawić**, mimo że z wielu stron wieje od niej wcale nieszlachetnym retro (wystarczy spojrzeć na ekran tytułowy czy nawet wygląd tutejszych fontów), **nie zawodzi tam, gdzie Piranha czuje się najlepiej – na dynamicznym, satysfakcjonującym polu walki**. Nie znajdziesz na dzisiejszym strzelankowym pejzażu podobnych widoków, nie będziesz kontrolował osobno nóg i tułowia, nie przytroczysz wysłużonej maszynie nowiuteńkiej starożytnej (w tym uniwersum to ma sens) broni i nie odstrzelisz nią oponentowi ręki. Pal więc licho fabułkę, muzykę, a nawet czasy ładowania. Zagryź zęby jak prawdziwy wojownik dawaj całą naprzód! |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 7

AUDIO 5

+ fantastycznie oddana walka mechami
+ długa, otwarta kampania
+ duża liczba maszyn i komponentów
+ szczegóły grafiki

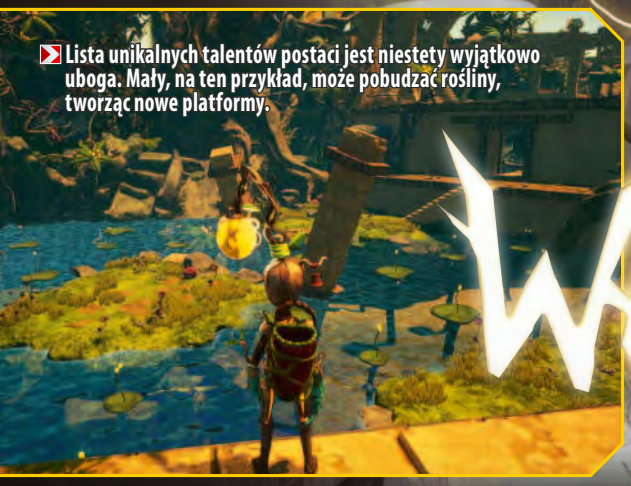
− ogóły grafiki
− audio!
− fabułka
− czasy ładowania

PEGI 3

PRODUCENT: CUBEISH GAMES/PUNK NOTION
CENA: 75 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

Weakless

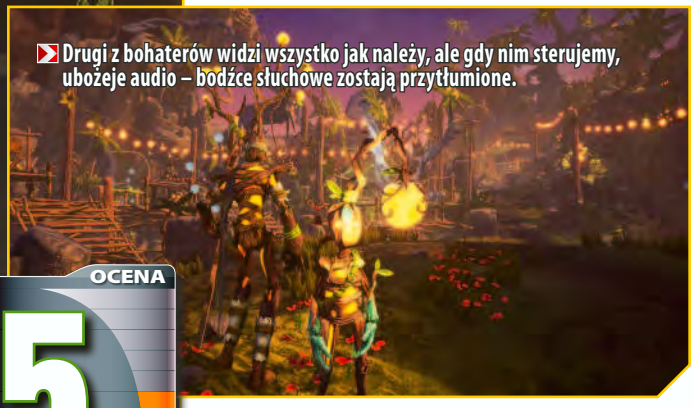
LOGICZNA • Z PRZESŁANIEM



Lista unikalnych talentów postaci jest niestety wyjątkowo uboga. Mały, na ten przykład, może pobudzać rośliny, tworząc nowe platformy.

Liczył na więcej: **Eugeniusz Siekiera**

Dwóch nietypowych bohaterów, z których jeden jest niewidomy, drugi niesłyszący. Ja po sesji z Weakless powinienem być oniemiały z zachwytu. Niestety nie jestem.



Drugi z bohaterów widzi wszystko jak należy, ale gdy nim sterujemy, ubożeje audio – bodźce słuchowe zostają przytłumione.

Polskie indyczątko (nie piszę tego złośliwie, ale to naprawdę skromna produkcja) miało spore ambicje, by za pomocą prostej logicznej zręcznościówki opowiedzieć o sprawach ważnych, ale przez większość społeczeństwa całkowicie pomijanych bądź lekceważonych.

Nic nie widzę, nic nie słyszę

Bohaterami naszej opowieści są niejakie Oplotki, cudaczne stworzonka z drewna, zamieszkujące równie nietuzinkową krainę. Problem jest z nimi taki, że jeden nie słyszy, drugi nie widzi, a do przemierzania mają kawał magicznego świata najeżonego pułapkami i bezdennymi przepaściami. Tam jednak, gdzie zwiodą ich zmysły, w sukurs przychodzi przyjaźń i pomocna dłoń. Braki jednego chętnie nadrobi drugi z koleżków, my zaś sterując nimi naprzemiennie, rozwiązujemy proste łamigłówki środowiskowe i pomagamy milusińskim przejść dalej, by koniec końców uratować ich leśny świat od pochłaniającej wszystko zgnilizny.

W teorii brzmi pysznie, ale słodki lukier zapowiadający wspaniałą wyżerkę szybo traci smak, a już całkiem smutno się robi gdy odkryjemy, że wewnątrz obiecującego ciasta nie znajdziemy konkretnego nadzienia. To największy problem Weakless – wystrzelało się z pomysłów, nim na dobre zdołało rozkręcić. **Rozwiązania leżące u podstaw rozgrywki są wyjątkowo skromne, w efekcie już po kwadransie wiemy o grze wszystko, co wiedzieć wypada.**

Winę za taki stan rzeczy ponosi między innymi nad wyraz skromny zakres możliwości naszych podopiecznych. Jeden dziarsko wspina się na półki skalne i dzyndzlem na głowie odpala rozmaite mechanizmy bądź pobudza kwiaty do rozrostu, drugi z racji rozmiarów potrafi podsadzić mniejszego, przepchnąć jakiś obiekt na planszy, a za pomocą swego kija rozwiązuje zagadki dźwiękowe. Obaj aktywują też specjalne pnącza, które na krótki moment tworzą prowizoryczny pomost. Wokół tego zaprojektowano większość wyzwań, łatwo więc o powtarzalność w tak ograniczonym zbiorze możliwości.

Świat bez granic

Tym, co zasługuje na wyróżnienie, jest dość oryginalna oprawa graficzna i sposób, w jaki nasi podopieczni odbierają otaczającą ich rzeczywistość. Głuchoniemy widzi barwny świat we wszystkich kolorach tęczy, ale muzyka, jak i wszystkie pozostałe bodźce słuchowe są przytłumione, zubożałe. Wystarczy jednak wskoczyć w skórę drugiego jegomościa, by zalała nas fala dźwięku. Zmienia się natomiast wizualny aspekt gry – otoczenie obserwujemy nieco z góry, wszystko spowijają ponure szarości, a zasięg „widzenia" jest mocno ograniczony i regulują go jedynie dochodzące zewsząd odgłosy. Na ten przykład szum wodospadu czy muzyka odtwarzana przez współplemieńców sprawiają, że świadomość najbliższego otoczenia jest nieco większa. W czytaniu ze słuchu pomaga również laska, którą można grzmotnąć w podłoże, by uzyskać dokładniejszy obraz.

Działa to trochę jak echolokacja i w ciekawy sposób ilustruje, jak przestrzeń może odbierać ktoś pozbawiony tak cennego zmysłu, jakim jest wzrok. Idea jest dobra, ale co z tego, jeśli nie przekłada się na ciekawą i angażującą kampanię? **Weakless można ukończyć z rozpędu przy jednym posiedzeniu**, bo jest banalne, a do tego skandalicznie krótkie nawet jak na indycze standardy i pęka przed upływem drugiej godziny. Co jednak najgorsze, zaczyna mocno przynudzać już w połowie tego czasu. |CDA|

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 6
AUDIO 7

+ w teorii – pomysł leżący u podstaw
+ świat ukazany z perspektywy głuchego i niewidomego
+ momentami ładne widoki i przyjemny dla ucha soundtrack

– w praktyce – realizacja tego pomysłu
– po kwadransie wiesz o grze już wszystko
– a po niespełna dwóch godzinach oglądasz napisy końcowe

PEGI 16

PRODUCENT: EA DICE
CENA: 80 ZŁ (PC, XBO, PS4)
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: DO 64 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I5-6600K 3,5 GHZ/AMD FX-6350 3,9 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON HD 7850

USA • JAPONIA • FPS • MULTIPLAYER

BATTLEFIELD V

WOJNA NA PACYFIKU

Walczy na tropikalnych plażach: **Krigore**

Twórcy Battlefielda V niemiłosiernie go pocięli. Na ostatni rozdział kampanii dla samotnego gracza musieliśmy czekać tygodniami, sama gra zaś przez ostatni rok obrastała w kolejne dodatki do zabawy w sieci.

Na Iwo Jimie bywa też klaustrofobicznie.

To wciąż jedna z najładniejszych gier.

Jako ostatni na polu bitwy zameldowali się Japończycy i Amerykanie, którzy walczą na trzech nowych mapach – w tym na legendarnym już wśród fanów atolu Wake.

Wojna z Japonią to niezmiennie dla przeoranych przez Panzerwaffe Europejczyków temat egzotyczny. Większość pewnie kojarzy go co najwyżej z Pearl Harbor, ew. w postaci scen z serialu „The Pacific", temat zaś definitywnie zamykają obrazy atomowych grzybów nad Cesarstwem. Samo już poruszenie tej kwestii w grze wygląda więc atrakcyjnie. To samo można też powiedzieć o rozszerzeniu.

Na plaży i pod palmami

Co tu dużo mówić: widoki są cudne. Plaża, piasek, fale, gdzieś kawałek dalej palmy i tropikalna roślinność. Pacyficzne rozszerzenie sprawiło, że w Battlefieldzie V powiało świeżością i klimatem, którego ostatnio poniekąd doświadczyłem w Bad Company 2 i tamtejszej wycieczce do Wietnamu. W porównaniu do europejskich teatrów działań jest jakoś tak... rześko. Szczególnie już to wszystko czuć, gdy gramy na atolu Wake.

W porównaniu do poprzednich odsłon jest on dużo większy i podzielony na zróżnicowane sekcje. Pierwsze wrażenie: mapa jest źle zbalansowana. Japońska obrona musi tu radzić sobie z desantem i potężną nawałą pancerną, której naprawdę trudno sprostać. Wraz z postępami ten impet jednak wygasa, a i jeśli trafi się zgrany zespół, to i można zatrzymać Amerykanów także na samym początku. **Cieszą liczne fortyfikacje i duża rola budowanych przez obrońców umocnień** – zaryzykowałbym nawet tezę, że dopiero tu widać tak naprawdę potencjał tej warstwy gry.

Iwo Jima z kolei zaskakuje rozmachem i dużym zróżnicowaniem kolejnych sekcji. Płynnie przechodzimy z plaż do labiryntu umocnień, by w końcu trafić do jaskiń, gdzie gra zmienia się w szaleńczego berka w ciasnych tunelach. **Najmniej chyba przypadła mi do gustu powracająca z Battlefielda mapa Sztorm** – tutaj oczywiście na Pacyfiku. Ma jednak asa w rękawie: zmienne warunki pogodowe, które potrafią odwrócić losy bitwy. Burza wygląda po prostu obłędnie. Battlefield V to wciąż jeden z najładniejszych tytułów na pecety.

Karabinem i mieczem

Wraz z nowym teatrem działań dostajemy też nowe zabawki: zarówno uzbrojenie osobiste (M1 Garand!), jak różnego rodzaju pojazdy desantowe i pancerne obydwu stron, szybkie łodzie do przemieszczania się między wyspami, a kończąc na lotnictwie, szczególnie japońskim – to wielki plus rozszerzenia. A patrząc już całościowo – to także wielkie zaskoczenie. Okazało się, że można wprowadzić coś atrakcyjnego, bez kontrowersji, głupawych trailerów i silenia się na eksponowanie rozwiązań, które zabijają klimat. **Wojna na Pacyfiku sprawiła, że Battlefield V nareszcie wygląda na kompletną grę.** Pozostaje tylko jedna wątpliwość: czy takie poszatkowanie „piątki" było naprawdę konieczne? Nie można było tak od razu i w całości? |CDA|

Tygrysem na oklep

Pisząc o Battlefieldzie V niedługo po premierze, nie miałem sposobności zapoznać się z ostatnim rozdziałem opowieści dla samotnych graczy, który pojawił się później, w jednej z kolejnych aktualizacji. Jest to chyba najbardziej kontrowersyjna część „piątki" i kto wie, czy właśnie ten fakt nie wpłynął jakoś na opóźnienie. Wcielamy się tu bowiem w dowódcę Tygrysa, który w Zagłębiu Ruhry daremnie próbuje przeciwstawić się amerykańskiemu natarciu. Jak to na wojnie w grach bywa – wrogów, tu Jankesów, masakrujemy setkami, co chwila otwierając celnymi pigułami z KwK 36 konserwy pojazdów Wuja Sama. Cóż, na pewno należą się brawa za samą próbę pokazania nam obserwowania konfliktu od drugiej strony – tym bardziej, że scenarzyści skupili się głównie na ukazaniu bezsensu wojny, jako takiej. Pomijając już różne uproszczenia i głupotki pojawiające się podczas omawianej misji, trudno jednak nie odnieść wrażenia, że tzw. smutne miny, jakie tam co chwila obserwujemy, są nie tyle wynikiem czysto humanistycznej refleksji, co raczej faktu, że Niemcy w szatach III Rzeszy były wtedy już po prostu skończone – co z siłą panzerfausta przebijało się do umysłów załogi czołgu. Wyjątkiem jest jeden załogant-fanatyk, co chciał bronić ojczyzny do ostatniego naboju. Grając, miałem nieodparte wrażenie, że gdyby przewinąć akcję o parę lat do tyłu i przesadzić załogę do PZ-IV, to nastroje pod pancerzem byłyby jednak inne...

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 7

+ wybitna wręcz grafika
+ bardzo wysoka grywalność
+ unikatowy klimat zmagań na Pacyfiku
+ wbrew obiegowym opniom Wake naprawdę daje radę...

− ...choć jak się trafi na niemoty wśród obrońców, to szybko przegrywamy
− serio, nie można było tak od razu?
− parę glitchy jednak zostało

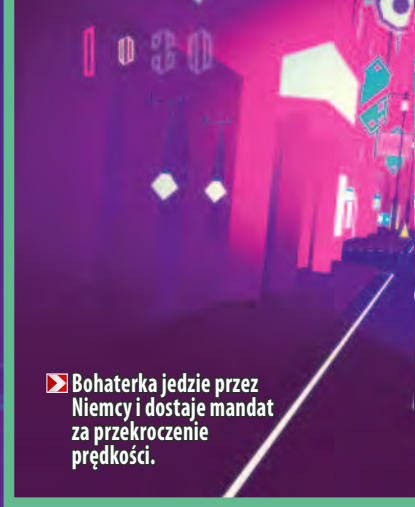
PEGI 12

PRODUCENT: SIMOGO
CENA: 50 ZŁ (PC, PS4, NS), 25 ZŁ (APPLE ARCADE, IOS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, CPU INTEL CORE 2 DUO E8300, 2 GB RAM, GEFORCE 8800 GT/ RADEON HD 3870/INTEL HD 630

RYTMICZNA • AKCJA

Moja ulubiona sekwencja w grze!



Bohaterka jedzie przez Niemcy i dostaje mandat za przekroczenie prędkości.

Przywdziewa w końcu róż, jak powinna codziennie: **9kier**

Przysięgam, że pierwszy raz w grę rytmiczną zagrałam w zeszłym roku i było to Dance Dance Revolution na automacie w salonie gier w Portsmouth. Wybraliśmy z chłopakiem opcję „losowy utwór", więc oczywiście dostaliśmy fatalny utwór świąteczny.

SAYONARA WILD HEARTS

Obij to serce pięściami!

Ho, ho, ho! Nigdy nie grałam w Guitar Hero i wątpię, bym przed DDR-em miała do czynienia choćby z cyfrową przedstawicielką gatunku, poza oczywiście minigierkami. Zresztą nawet jeśli, niewykluczone, że zbladłaby przy Sayonara Wild Hearts i nie mogłabym jej sobie przypomnieć.

To nie koło na nowo...

Choć najnowsza produkcja Simogo ma dwadzieścia trzy poziomy, da się ją przejść w godzinę. Ma naprawdę pretekstową fabułę (zawód miłosny, diamentowy motyl, zaburzona równowaga wszechświata, a do tego poetyckie, niejednoznaczne osiągnięcia), którą można i może nawet warto kompletnie zignorować. Do tego **muzyka odgrywa w zabawie kluczowe znaczenie, a jednak przygotowany na potrzeby gry popowy album – każda lokacja to jeden utwór – okazuje się bardzo zwyczajny**. Jasne, nie ma czegoś takiego jak uniwersalny gust, a jeśli istnieje, musiałby być bardzo bezpieczny, a zatem nudny. Trudno zatem stworzyć dzieło, w którym ten aspekt gra pierwsze skrzypce i robi to dobrze. Są wyjątki – pozwól, że sięgnę do kinematografii – jak świetny „Whiplash", ale wiele tytułów kończy, rozczarowując widza muzyczną przeciętnością, jak choćby zeszłoroczne „Carole i Tuesday" reżysera „Cowboya Bebopa".

Pod względem muzycznym Sayonara Wild Hearts jest właśnie takie – nijakie. W pamięć wrył mi się tylko jeden utwór, niemal wyrwany z anime „Dead of Night". Tyle że nie miałby szans zostać mi w głowie, gdyby nie wyborny projekt nocnego poziomu, przeplatanie akrobatycznej jazdy motocyklem przez srebrno-granatowy las i sekwencji QTE z klimatyczną walką z trójgłowym wilkiem mechem. Gnasz w jego kierunku swoim pojazdem jednośladowym, unikasz zmierzających w twoją stronę bomb, laserów i toczących się przeszkód, a od czasu do czasu tłuczesz robosierściucha z pięści w brzuch. Oprawa audio i to, co dzieje się na ekranie, tworzą doskonałą kompozycję. **Muzyka nie leci w tle – to równorzędny element doświadczenia, będący z nim w idealnej harmonii.** Wilk pojawia się wtedy, kiedy powinien, i wymyka się bohaterce, kiedy przychodzi na to czas. Aż wstyd się zachwycać czymś takim, biorąc pod uwagę fakt, że tak głębokie zespolenie być powinno – oczywiście w przypadku gatunków, w których jest możliwe takie oskryptowanie – branżowym standardem.

...lecz bryła 4D

Sayonara Wild Hearts to faktycznie „doświadczenie", choć daleko mu do pozbawionej rozgrywki, artystowskiej wydmuszki. Zabawa polega na mknięciu do przodu, nierzadko ujeżdżaniu przy tym rozlicznych pojazdów – od deskorolki, przez wspomniany motocykl, samochód, a nawet jelenia – przez rozmaite tory, miasta i ulice oraz zbieraniu punktowanych serc. Wyrwana z łóżka bohaterka ściera się zzamaskowanymi postaciami, a całość traci „Sailor Moon" i innymi anime z magicznymi dziewczynami. Siła rozgrywki tkwi w tym, że **nie jest ona wyłącznie klikaniem QTE** – choć występują, jest ich stosunkowo mało i zawsze polegają na klikaniu tylko jednego przycisku – **lecz faktyczną grą akcji z gatunku auto-runner**. Jest dynamicznie i wciągająco, da się nawet rozbić, a z boku ktoś mógłby pomyśleć, że 9kier gra w ścigałkę, a nie w grę rytmiczną. Mój zachwyt związany z harmonią muzyki i tego, co dzieje się na ekranie, nie wynika więc z tego, że właśnie odkryłam gry rytmiczne, tylko z tego, że dało się to zaimplementować w grze znacznie bogatszej, która nie jest kolejnym klonem DDR-a czy innego Guitar Hero.

I pomyśleć, że odpaliłam nowy tytuł Simogo tylko dla jej wściekle stylowej grafiki – różowo-fioletowo-granatowych miejscówek, dopracowanych i naprawdę przykuwających oko animacji, strojów, masek, akrobacji, zabawy kamerą, nieustannych zmian na ekranie. **Sayonara Wild Hearts to szalona podróż przez wyobraźnię** – w jednej chwili mkniesz na motocyklu, chwilę później przesz w powietrzu jak Superman, wreszcie dosiadasz kartę tarota – a do tego smakołyk zarówno dla dorosłego, jak i kilkulatka. Jeśli do tego jesteś urodzonym perfekcjonistą, znajdziesz tu – z trybem arcade łączącym wszystkie lokacje trybu fabularnego, jedynie zasugerowanymi osiągnięciami oraz nagrodą dla tych, którzy zdobędą wszędzie złoto – znacznie więcej niż godzinę zabawy. |CDA|

Poczucie ruchu, świetna grafika, zróżnicowana rozgrywka.

Okiem enkiego

OCENA 6

Jeżeli miałbym opisać tę grę jednym słowem, byłaby to przede wszystkim „płynność", ale o niewiele ustąpiłaby „szybkości". Akcja gna tu wcale nie wolniej niż w Wipeoucie czy innym Star Wars: Racerze, tyle że podporządkowana jest – w mniejszym lub większym stopniu – muzyce. Nie jest to ani Thumper z jego precyzyjną, basową rytmiką, ani Keyboard Drumset Fucking Werewolf, czyli zbiór minigierek robiący za teledysk. Na pewno daleko mu do mojego ulubionego „grywalnego albumu muzycznego", czyli Superbrothers: Sword & Sworcery EP. Gdyby utwory faktycznie mi podeszły, Saynarę odpalałbym mimo wszystko co jakiś czas dla relaksu i widoczków. Ale to nie moje klimaty, więc wątpię, bym do niej wrócił.

Kim są Simogo?

„Simogo" oznacza „Sim i Go", dwójkę Szwedów składających się na to maleńkie studio – Sim to Simon Flesser, a Go to Magnus „Gordon" Gardebäck. Choć mają w portfolio wiele gier (najbardziej znaną jest chyba Device 6, innowacyjna przygodówka stylizowana na strony książki czy artykułu, z którą wciąż nie miałam okazji się zapoznać, bo nie ma jej na Androidzie), większość z nich została wydana wyłącznie na platformach mobilnych z iOS-em na pokładzie – Sayonara Wild Hearts to dopiero druga gra, która wyszła poza mobilny rodowód. Pierwszą jest Year Walk, przygodówka z mroczną akcją osadzoną w XIX-wiecznej Szwecji i zanurzoną w tamtejszym niepokojącym folklorze.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 8

AUDIO 6

- + fenomenalna, superstylowa oprawa wizualna
- + umiejętnie wychodzi poza ramy gatunku
- + dynamiczna, angażująca rozgrywka
- + zachęca do maksowania
- − kiepska, pretekstowa fabuła
- − krótka

PEGI 7

PRODUCENT: NINTENDO EPD
CENA: 310 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: ŚLEDZENIE WYNIKÓW ZNAJOMYCH

FITNESS • RPG

Ring Fit Adventure™

Ściska: **enki...**
... a Chodakowska się chowa.

Z „telewizyjnym” fitnessem flirtuję od jakich dwóch lat – z długimi przerwami i zachęcany przez 9kier, bo samemu nigdy mi się giąć na twardych kafelkach podłogi specjalnie nie chce. W tym „niechceniu” zresztą zawsze jest największy problem przy domowym fitnessie, zwłaszcza u ludzi, którym brak samozaparcia. Ring Fit Adventure celuje w tę grupę całkiem udanie, nie tylko wzbogacając wizualnie i gamifikując treningi na ekranie, ale również próbując połechtać te części mózgu, które cieszą się w erpegach ze zdobywania poziomów doświadczenia i coraz to lepszego sprzętu.

Udo Kier

Pudło z grą ma niespotykanie duże rozmiary jak na produkt przeznaczony na Switcha (cena też jest niczego sobie), a to dlatego, że obok standardowego kartridża do zabawy potrzeba również dwóch fizycznych elementów. Pierwszym z nich jest elastyczne kółko o promieniu wielkości statystycznej samochodowej kierownicy. Jest ono bardzo lekkie i ma kieszonkę na jeden z Joy-Conów, który odbiera zarówno położenie i obrót całego ustrojstwa, ale również siłę, z jaką jest ściskane lub rozciągane. Drugie to zapinana na rzep „podwiązka” na lewe udo. Ma ona kieszonkę na drugiego Joy-Cona i śledzi ułożenie nóg (a przynajmniej tej jednej). To wystarczyło do tego, by zaprojektować całą kiść ćwiczeń na wszystkie ważniejsze partie ciała.

Gra się w RFA na głównie stojąco, system nie puści gracza nawet do menu głównego, jeśli Joy-Cony nie będą w odpowiednim ułożeniu. W założeniu więc **jest to zabawa przy wykorzystaniu stacji dokującej podłączonej do telewizora**. Bo choć próbowałem ćwiczyć, wpatrując się w ustawiony na biurku ekranik samego Switcha, jest on zbyt mały, by czynić to swobodnie z zachowaniem odpowiedniej przestrzeni wokół siebie. Swoją drogą, jeśli ktoś zna jakiś program fitnessowy, w którym leży się głównie na kanapie, proszę czym prędzej dać mi znać.

Przysiad śmierci

Jeśli chodzi o zawartość i dostępne tryby zabawy, RFA **to bardziej kombajn fitnessowy niż gra, ale też to owa „growa” jego część przyciąga do niego najbardziej**. Tryb adventure to nic innego jak lekkie RPG, w którym startujemy postacią na pierwszym poziomie doświadczenia i podążamy ścieżką fabułki parującej nas z gadającym pierścieniem i stawiającej przeciwko smokowi, mistrzowi fitnessu. Misje, z braku lepszego słowa, to trasy, które nasz bohater lub bohaterka musi przetruchtać (gracz napędza postać, biegnąc w miejscu), zbierając zewsząd znajdźki (rozciąganie kółka), otwierając drzwi podmuchami powietrza (ściskanie kółka) itd. Od czasu do czasu na drodze staną nam pocieszne stwory, które należy powalić w walce turowej.

Tutaj dostajemy największy wycisk, bo do wykonania mamy serię wybranych ćwiczeń, a każde powtórzenie – w zależności od tego, czy wykonamy je poprawnie – zada określoną liczbę obrażeń. Przykłady mógłbym mnożyć do końca recenzji, bo **Japończycy wycisnęli z kółka i podwiązki, ile tylko się dało**. Bijemy zatem, wykonując przysiady, napinając kółko niczym łuk, wykonując skręty tułowia, skłony,

Najlepsza od dawna zachęta do ruchu przed ekranem.

Wygląda na to, że nie umiem w tej grze... chodzić.

ściskając pierścień nad głową, a także na macie – unosząc nogi czy wyprężając się w plankach. „Ataki" podzielono na kategorie względem ćwiczonej partii mięśni, ale jest też osobna, tylko dla łagodnych w założeniu ruchów i pozycji z jogi.

Wraz z rozwojem rozgrywki do fitnessowej bijatyki wkrada się szczypta taktyki – niektóre potwory są bardziej podatne na ćwiczenia określonych partii mięśni, a dodatkowo mamy możliwość tworzenia i chłeptania magicznych koktajli owocowo-warzywnych, które podnoszą nam statystyki czy leczą. Warto podkreślić, że po początkowej serii pytań o wzrost, wagę i wiek gra sugeruje poziom trudności, ale gracz może go modyfikować co sesję, zwiększając np. liczbę powtórzeń wymaganych do ukończenia każdej serii ćwiczeń. Jest nawet prosty sposób na sprawdzenie, jak wielki właśnie dostaliśmy wycisk, dzięki czujnikowi podczerwieni – po przyłożeniu doń kciuka, gra mierzy nam tętno. Genialne!

Poćwiczone

Co więcej, gra w tym trybie odkrywa swoje karty powoli, dodając nowe mechanizmy (pokroju zjeżdżania na wyciągu czy wiosłowania na kajaku) nawet w drugim czy trzecim tygodniu codziennych sesji. (Swoją drogą, w moim przypadku przygody z grą każdego dnia zamykały się w okolicach pół godziny, ale i to z czasem naturalnie się zwiększa). Ale przecież nie trzeba wcale bawić się w erpega, żeby z RFA ćwiczyć i obserwować swoje postępy. Wszystkie ćwiczenia oraz minigierki dostępne są bowiem w trybie quick play, łącznie z zestawami ukierunkowanymi na konkretne partie mięśni. I tu, i w custom, **można sobie samodzielnie wycraftować swój własny plan treningowy (łącznie z ustawieniem alarmu na Switchu przypominającym o ćwiczeniach!)**, a nawet ćwiczyć bez ekranu, a i tak konsolka będzie zliczać w tle wszystkie postępy.

Bo siłę tego typu fitnessu i jego przewagę nad entuzjastycznym posapywaniem Ewy Chodakowskiej z DVD stanowi właśnie zarówno interaktywność, jak i fakt, że wszystko, czego tu dokonamy – **każdy przysiad, każdy skłon, każdy przebiegnięty (w miejscu) kilometr i każda spalona kaloria – jest tu katalogowane**. Nie tylko zatem po poziomie naszego avatara możemy poznać nasze postępy, ale i konkretnie ilości ruchu, jakiego dopuściliśmy się przed ekranem od samego początku zabawy.

Okiem 9kier

OCENA 8

Moja przygoda ze sportem to sinusoida. Najpierw przez dwa miesiące tańczę codziennie przez pół-półtorej godziny, potem nie robię absolutnie nic przez kolejne dwa. Trudno mi utrzymać dyscyplinę głównie dlatego, że szybko się nudzę. Przy Ring Fit Adventure nie czuję, że ćwiczę – wprawdzie się ruszam, ale mój mózg nie skupia się na moim wysiłku, lecz na postaci na ekranie, która skacze, robi przysiady czy strzela z łuku. To nawet bardziej erpeg taktyczny niż gra sportowa, a zatem grywalizacja w najlepszej postaci, sprawiająca, że ma się ochotę ścigać na „levele" ze switchowymi znajomymi czy domownikami. Poziomy są krótkie, pięciominutowe, więc syndrom jeszcze jednej lokacji jest tu silny, zwłaszcza że w Ring Ficie jest fabuła. Wprawdzie bzdurna i będąca pretekstem do wykonywania ćwiczeń, ale ich całkiem szeroki wachlarz, możliwość personalizacji buildów, zapis postępów czy angażujące minigierki sprawiają, że to naprawdę dobry wybór dla tych, którym ze sportem na bakier, a z grami wręcz przeciwnie. Przez większość czasu sprzęt radzi sobie dobrze z wykrywaniem ruchu, a okazjonalne kłopoty z tym lub ze śledzeniem pulsu to naprawdę drobne i w sumie niewarte wzmianki wady. Gdyby nie to, że rzuciłam RFA kilka tygodni temu przez wyjazd, a teraz nie mogę zmusić się do powrotu, byłoby osiem plus, ale tak – ósemka.

Silna wola

Oczywiście wciąż pozostaje jednak nieodłączny problem, który przy ćwiczeniach pojawia się zawsze – trzeba w którymś momencie wstać, zrobić miejsce, rozłożyć matę, przebrać się w coś, czego pot się nie ima, chwycić kółko, przyczepić podwiązkę, przygotować sobie wodę... Niby nic, ale w okresie świątecznym przekonałem się na własnej skórze, że zwykły „rozpęd" kilkunastu sesji czasami nie wystarczy i bez przynajmniej podstawowej systematyczności cały osprzęt może wylądować na półce i zacząć zbierać kurz. Tego, jak kopać w tyłek obijających się domowych atletów Nintendo jeszcze nie wymyśliło i Ring Fit Adventure nie jest i nigdy nie będzie rozwiązaniem dla totalnych leniuchów. Całą resztę w postaci zachęty do ruchu we wszystkich kierunkach i konfiguracjach kończyn, robi jednak naprawdę dobrze.

|CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 7

+ sympatyczny tryb adventure
+ masa minigierek
+ świetne wykorzystanie plastikowego kółka do ćwiczeń
+ interakcja i śledzenie postępów

– nie zastąpi profesjonalnego trenera
– nie wystarczy kupić, żeby mięśnie same rosły

PEGI ?

PRODUCENT: WIZNWAR
CENA: 54ZŁ
MULTI: BRAK
WERSJA PL: BRAK

PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CORE I5 LUB PORÓWNYWALNY, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON 7970

PINBALL • OKULTYZM • RETRO

Demon's Tilt

Occult Pinball Action

Woli cymbergaja: **DaeL**

Dziś pinballe, czy też flippery, wypełniają niewielką niszę na rynku, ale był czas, gdy święciły swe triumfy, a premiery nowych tytułów pozwalających poobijać metalową kulkę wyczekiwano równie niecierpliwie jak najpopularniejszych FPS-ów, RPG-ów czy strategii.

Oprócz tradycyjnego systemu punktowego, Demon's Tilt pozwala nam nabijać „combosy".

Te piętnaście minut pinballowej sławy trwało jakieś 3 lata – pomiędzy 1992 i 1995. To wówczas serca graczy podbijały gry takie jak Pinball Dreams i Pinball Fantasies ze studia Digital Illusions (czyli z DICE – późniejszych twórców Battlefielda) oraz Epic Pinball wydany przez Epic Games (odpowiedzialnych za Unreal, Gears of War czy Fortnite'a). Może to właśnie wówczas gracze odczuwali nostalgię za znikającymi z barów, pubów i innych zadymionych przybytków, prawdziwymi stołami pinballowymi? Tego nie wiem. Dość powiedzieć, że megapopularność gatunku wygasła, ale gry tego rodzaju – w tym bardzo zaawansowane symulatory – co kilka lat trafiają do najbardziej zagorzałych fanatyków.

Diabeł sobie leci w kulki. Tkwiąc w pinballu.

Pchaj, na bogów!

Sam Demon's Tilt nie rości sobie pretensji do bycia symulatorem stołu do flippera. Nie spodziewajcie się prawidłowo odwzorowanej fizyki kulki, uwzględnienia jej ciężaru czy kąta nachylenia stołu. **To pinball skrajnie arcade'owy**, kontynuujący tradycję takich gier jak Devil Crush czy Dragon's Revenge – oferujący zabawę, jakiej na istniejącym fizycznie stole nie dałoby się w żaden sposób odwzorować. A trzeba dodać, że stół, na którym pogramy w Demon's Tilt jest ogromny i podzielony na trzy sekcje, z których każda ma własne łapki, rampy i migotające bajery. Styl przedstawienia stołu wyraźnie nawiązuje do 16-bitowej grafiki, przede wszystkim do wspomnianego Devil Crush, ale również do Castlevanii. Klimat jest mocno okultystyczny i ezoteryczny. I choć esencją gry pozostaje odbijanie metalowej kulki tak, aby nie spadła w przepaść, ale natrzaskała nam punktów, to jednak Demon's Tilt potrafi zaskoczyć.

Nowinką jest chociażby tytułowy „tilt", czyli poruszenie stołem. **Wiele pinballi próbowało symulować praktykę podnoszenia prawdziwych stołów tak, aby skierować kulkę w odpowiednim kierunku. Demon's Tilt uczynił z tego fundament rozgrywki.** Kulkę możemy kierować w jeden z czterech kierunków, dając jej przy tym solidnego kopa – i będziemy z tego rozwiązania musieli korzystać. Bez tiltu niemożliwe jest dotarcie we wszystkie zakamarki stołu. Ale jeśli ta mechanika jest po prostu rozwinięciem tego, co znamy z prawdziwych stołów, to chaos, jaki wywołuje uruchomienie bonusów jest czymś, czego wcześniej nie doświadczyliśmy. Multiball to przy zjawiskach jakie obserwujemy w Demon's Tilt sytuacja wyjątkowo spokojna. **W trakcie gry cały stół ulega przeobrażeniu – budzą się monstra, odczyniają się magiczne rytuały, etc...** Jednocześnie przeobrażona zostaje sama gra, która w coraz mniejszym stopniu przypomina flippery, a w coraz większym – serię minigierek. Czasem więc piłka wędruje na jeden z maleńkich stołów bonusowych, innym znów razem na właściwy stół włażą przeróżne potworczaki, które musimy zabijać. Wszystko to przy migającej feriibarw, latających fireballach i ogólnym pandemonium.

Może być tylko jeden!

Pomimo tego całego chaosu, gra jest stosunkowo prosta do podchwycenia. Przede wszystkim ze względu na to, iż – jak na pinball – Demon's Tilt wybacza całkiem sporo i daje masę możliwości na odratowanie kulki zmierzającej ku swej zagładzie. Instrukcje dla stołu, jakimi uraczyli nas developerzy nie należą może do szczególnie wnikliwych, ale po kilku minutach ogarniamy już podstawowe mechanizmy, a po kilkunastu kolejnych możemy opracować taktykę gry –

Stół jest ogromny, pełen animowanych i interaktywnych elementów.

Pojedynki z bossami toczą się na dodatkowych mini-stołach. Nie zmienia to faktu, że jedyny duży stół szybko się nudzi.

rozgryźć jak kontrolować kulkę, skąd uderzać w jakie bonusy i jakich zagrań się wystrzegać. Potem przychodzi oczywiście czas na polerowanie umiejętności i windowanie coraz lepszych wyników.

I już mógłbym śmiało grę zarekomendować, gdyby nie fundamentalny problem, którego ślady uważny czytelnik dostrzeże w poprzednich akapitach. Pisałem bowiem o stole pinballowym. W liczbie pojedynczej. Bo – nie licząc maleńkich plansz bonusowych z mini-grami – **Demon's Tilt serwuje nam tylko jeden stół i na razie próżno liczyć na więcej – nawet w formie DLC.** Być może nie jestem wystarczająco oddanym miłośnikiem flipperów, ale choć pierwszy kwadrans był jak objawienie, to po 30 minutach gra najzwyczajniej w świecie zaczęła mi się nudzić. Godzina nieprzerwanej rozgrywki prowadzi do autentycznego wycieńczenia. A więcej niż dwie spędzą przy grze tylko prawdziwi pinballowi opętańcy.

Brak różnorodności całkowicie zabija chęć powrotu do Demon's Tilt. Szkoda, bo istniało sporo przesłanek, by polecić ten tytuł nawet graczom, którzy pinballe znają tylko ze słyszenia. Ale w obecnej postaci, tytuł – choć pomysłowy i dopracowany – znów trafi do tego samego, niewielkiego grona miłośników gatunku. |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 7

AUDIO 8

+ świeży pomysł na pinball
+ można dostać oczopląsu

– tylko jeden stół

REKLAMA

REKLAMA

PEGI 16

PRODUCENT: 343 INDUSTRIES/SPLASH DAMAGE/RUFFIAN GAMES/BUNGIE
CENA: 36 ZŁ (PC), 46 ZŁ (XBO), 70 ZŁ (X360)
WERSJA PL: BRAK (NIE LICZĄC NAnapisów W MENU)
MULTI: DO 16 GRACZY

PC: WIN 7/8/10, INTEL I3550/AMD PHENOM II X4, 8 GB RAM, GEFORCE GTS 450/RADEON HD 6850

FPS • HALO BEZ MASTER CHIEFA

CD-ACTION POLECA

HALO REACH

Zakochał się w Halo na nowo: **Eugeniusz Siekiera**

Jestem fanem dobrze odświeżonych klasyków, zwłaszcza, że te lubią migrować na nowe platformy w stadach, dlatego też często dostajemy w pakietach całe trylogie. Powiedzieć, że Halo: The Master Chief Collection idzie tutaj dwa kroki dalej, to nic nie powiedzieć.

W zbiorczym wydaniu **znajdziemy praktycznie wszystko co potrzebne fanom Halo do szczęścia** (na liście zabrakło jedynie najnowszej odsłony, czyli „piątki", ale to akurat całkiem zrozumiałe). Czyżby Microsoft rozbił bank, a dla wielu graczy gwiazdka miała przyjść wcześniej? Nie do końca. Wspomniane dobra zasilą ów pakiet w ciągu najbliższego roku, a na starcie otrzymujemy jedynie dostęp do Halo: Reach. Dlatego dziś recenzujemy ten jeden konkretny tytuł, a nie cały zbiór.

Tryb Firefight przypomina znaną z Gearsów Hordę, ale ma tyle wariantów i opcji, że sam w sobie wygląda jak odrębna gra.

Halo bez pojazdów nie ma racji bytu. Na szczęście steruje się nimi znacznie lepiej niż w „jedynce".

Jak się rzekło, Reach opowiada o wydarzeniach sprzed Combat Evolved. Wcielając się w niejakiego Noble Six, członka elitarnego oddziału Spartan, lądujemy na tytułowej planecie, by sprawdzić wezwanie o pomoc. Pozornie prosta misja szybko przeradza się w dramatyczną walkę o przetrwanie, gdy okazuje się, że źródłem zamieszania nie jest grupa rebeliantów, ale sojusz obcych ras zwanych Przymierzem (Covenant), my zaś mamy okazję przyjrzeć się zarzewiu konfliktu, który w kolejnych odsłonach rozgorzeje z pełną mocą.

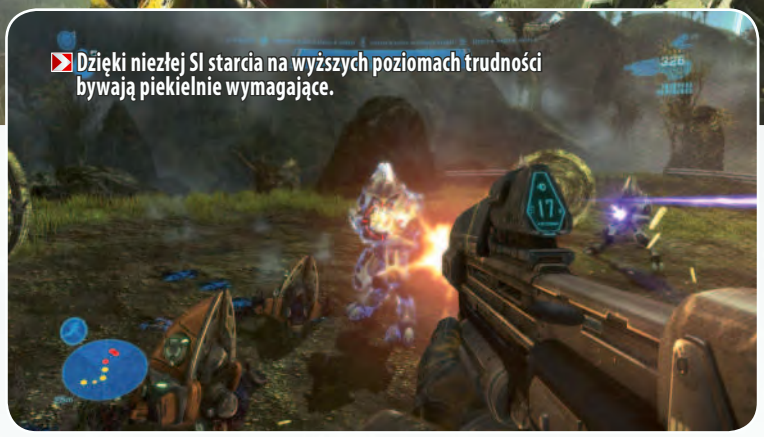
Dla pecaciarzy to dopiero początek niesamowitej przygody.

Początek całego bałaganu

Być może niektórym wyda się dziwne, że wydawca próbuje zaznajomić ich z serią, rozpoczynając właśnie od tej odsłony. Skonfundowanych spieszę jednak uspokoić, że była to całkiem słuszna decyzja, a wybrana kolejność nie jest dziełem przypadku czy zaniedbania. Reach to projekt wyjątkowy przynajmniej z dwóch powodów. Po pierwsze – jest to spin-off, który fabularnie zboczył z kursu obranego przez numerowane odsłony. „Trójka" definitywnie kończyła pewien etap rozwoju uniwersum, więc scenarzyści postanowili dla odmiany zaserwować prequel. Po wtóre Reach to **pożegnanie z serią ojców marki, czyli zespołu Bungie. To ich ostatnia gra w świecie Master Chiefa i zarazem jedna z najlepszych**, mimo że wspomnianego dżentelmena akurat w tej części zabrakło.

Gears of War

Kampania jest wyreżyserowana modelowo, świetnie zmieniając rytm i budując odpowiednią dramaturgię. **Jest tu wszystko, co w singlowym doświadcze-**



Dzięki niezłej SI starcia na wyższych poziomach trudności bywają piekielnie wymagające.

niu sprawia, że krew szybciej krąży. Fragmenty spokojnej eksploracji przeplatają się z bataliami na niespotykaną wcześniej skalę (Reach zalewa ekran większą ilością jednostek, niż którakolwiek z poprzednich odsłon). Raz skradamy się pogrążonymi w półmrokach korytarzami opuszczonej placówki, by za chwilę pędzić na złamanie karku wśród świszczących pocisków, później siadamy za sterami czołgu, oddając się wesołej demolce, a koniec końców przypuszczamy szturm na wroga okopanego w jakimś strategicznym punkcie. **Jest napięcie, są emocje i jest dynamiczna wymiana ognia z przeciwnikiem, który potrafi zaskakiwać, flankować i działać w grupie.**

Reach nieco inaczej rozstawia fabularne akcenty. Choć w pewnych miejscach scenariusz znów staje się irytująco patetyczny, nie jest to kolejna opowieść o super żołnierzu, który niemal w pojedynkę ratuje galaktykę. *(Odczep się od Sheparda! – Smg).* Tutaj ważny jest każdy tryb w maszynie, wszyscy członkowie zespołu, którzy – w przeciwieństwie do Master Chiefa – nie stronią od komentowania na bieżąco wszystkich wydarzeń, mają też swe ułomności i wady, ale przez to wydają się bardziej ludzcy, my z kolei w miarę progresu obserwujemy interesujące relacje, jakie zachodzą między nimi. Skala konfliktu sprawia, że na naszych oczach zmienia się również sama planeta i choć nie zawsze są to pokrzepiające widoki, niejednokrotnie zapierają dech w piersiach.

Najlepsze to, co sprawdzone

W kwestii mechaniki Reach wraca do źródeł. Jak w „jedynce", możemy dzierżyć w łapach tylko jedną spluwę, a nie dwie. Podyktowane jest to tym, że wcielamy się w innego bohatera, zwykłego trepa (o ile żołnierzy z programu Spartan można nazywać zwykłymi), a nie wyidealizowanego herosa. Powracają natomiast wszystkie ikoniczne giwery (plus kilka nowych zabawek), zarówno po stronie naszych, jak i Przymierza. Nie mogło również zabraknąć szerokiej gamy pojazdów, wśród których – tu niespodzianka – pojawiają się między innymi samochody cywilne. Lżejsze wózki starym zwyczajem lubią pływać na zakrętach, ale w porównaniu do pierwszej odsłony jazda nimi jest łatwa i przyjemna, również na klawiaturze i gryzoniu.

Reach wprowadza także nowość w zakresie power-upów. Nie są już przedmiotami jednorazowymi, teraz to raczej moduły wzbogacające możliwości pancerza. W danym momencie można nieść przy sobie tylko jedno takie urządzenie (może to być na przykład jet pack, sprint, hologram, pole siłowe czy optyczny kamuflaż), ale korzystamy z niego ile dusza zapragnie, oczywiście pod warunkiem posiadania odpowiedniej ilości energii (ta odnawia się automatycznie).

Wojna na poważnie

Przeciwnicy serii od początku jej zarzucali, że oprawa gry jest zbyt cukierkowa, broń Obcych strzelająca kolorowymi światełkami mało poważna, a przeciwnicy wywołują w najlepszym razie konsternację. Istotnie, na tle brudnego Killzone'a (największej konkurencji z obozu Sony), pierwsze części Halo mogą się wydać przesadnie jaskrawe i niepotrzebnie ugrzecznione, ale i na tym polu Reach ewoluował we właściwym kierunku.

Gra jest zdecydowanie bardziej oszczędna w serwowaniu pstrokacizny. Mimo iż otwarte plenery ponownie czarują pocztówkowymi widokami, oprawa jest bardziej surowa, a paleta barw stonowana, na dodatek Obcy dorobili się „dojrzalszych" modeli, przez co konflikt wydaje się poważniejszy i po prostu bardziej wiarygodny. Oczywiście czasu oszukać się nie da – mimo ostrzejszych tekstur i wysokich rozdzielczości (nie wyłączając 4K) musimy pamiętać, że **to niemal dziesięcioletnia produkcja, ale jak na takiego staruszka broni się naprawdę nieźle**. Jeśli coś negatywnie zaskakuje, to słaba jakość dźwięku, w tym dialogów. Momentami głosy brzmią tak, jakby nagrywano je nie w studiu a w studni.

To w moim odczuciu najlepsze Halo spod ręki Bungie i godne pożegnanie ekipy z własną marką. Twórcy zrobili to, co należało – zebrali do kupy najbardziej charakterystyczne cechy serii, raz jeszcze je zmiksowali, serwując dzieło w dobrze wyważonych proporcjach. Znajdziemy tu typowy dla kultowej sagi rozmach i patos, ale nie zapomniano też o tym, co najważniejsze – emocjach i sprawnym graniu na sentymentach. Powiem krótko – tak powinno się żegnać legendy. Tym bardziej cieszy, że dla pececiarzy to dopiero początek niesamowitej przygody. |CDA|

Róg obfitości

Multiplayer to jeden z głównych filarów Halo. Liczba map, bogactwo trybów (zabójca, przejmij flagę, król wzgórza, infekcja, wyścig, inwazja, szturm, czy kooperacyjny firefight w kilku odmianach, a to i tak nie wszystko) oraz opcje konfiguracji (możemy niemal bez ograniczeń zmieniać zasady każdej rozgrywki) przyprawiają o zawrót głowy. Co więcej, to dopiero przedsmak atrakcji, bo jeśli tylko zainwestujemy w kolejne odsłony serii (udostępniane w przyszłości jako odrębne DLC do The Master Chief Collection), dojdzie mnóstwo nowej zawartości, a cały moduł rozgrywek sieciowych urośnie do gargantuicznych rozmiarów. Gwarancja zabawy na lata.

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 7

AUDIO 7

+ wartka, dynamiczna i zróżnicowana kampania
+ poważniejsza niż poprzednie odsłony serii
+ po lekkim podrasowaniu grafika nadal się broni
+ niskie wymagania, śmiesznie niska cena
+ przebogaty multiplayer, a będzie tylko lepiej
+ świetny soundtrack, ale...

− ...na razie są jakieś problemy z dźwiękiem, zwłaszcza dialogami
− brak opcji wyświetlania napisów
− na resztę pakietu trzeba czekać

PEGI 3

PLATFORMY: PC, PS4, XBO, NS
PRODUCENT: ARTEFACTS STUDIOS
CENA: OK. 130 ZŁ
WERSJA PL: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, CPU 2,8 GHZ, 2 GB RAM, GF 9600 GT

WYŚCIGI • GARFIELD • KTÓRY MAMY ROK?

Okiem Cerebrum

OCENA 1+

Cudowne! Wspaniałe! Fantastycz... NIE. Że ile? Że 130 zł za to coś? Ale jak to, dlaczego? Przecież powinno się nam dopłacać za to, że w ogóle chcemy w to grać... No nic nie rozumiem... Siedliśmy sobie z Bastianem pograć i już pad ostrzegał mnie, żebym tego nie robiła – gdyż zwyczajnie się rozładował. No ale nic, jedziemy z, hehe, kotem. Prowadzenie pojazdu można porównać do sunięcia rozgrzanym żelazkiem po folii. Ciągnie się i przywiera to tu, to tam. Z nudów rzucałam się więc do wody (żeby zobaczyć, co się stanie), ze skarp (żeby zobaczyć, co...), i pod koła innych kartów (żeby...). I nie działo się nic. Jak i przez całą grę.

„Lasagno najsmaczniejsza...", mamrocze z niedowierzaniem: **Bastian**

***„Mam taką zasadę, że nie tykam gier z Garfieldem, bo doskonale wiem, czego się po nich spodziewać"* – rzekł Smuggler zapytany o to, czy jest chętny ograć ze mną najnowszego kart racera z leniwym kotem. Ejże, przecież w najgorszym wypadku będziemy mieli powtórkę z Team Sonic Racing! Oj, jak bardzo się myliłem.**

Patrzcie, jak ładnie, szaroburo.

Zastanawia mnie, dlaczego ktoś w ogóle wpadł na to, by odświeżać Garfield Kart z 2013 roku, już wtedy słabego klona Mario Kart. Oprawa przypominała tę z gier z PSX-a, jeździło się co najmniej topornie (te księżycowe skoki!), a gokarty były szalenie niewygodne w prowadzeniu. Zapytacie, jak wygląda sprawa w 2019 roku? Ano pojawiły się nowe trasy, kilka odświeżono, wymieniono całkowicie model jazdy (o nim słów kilka za chwilę), interfejs takoż (na gorszy), a grafika doczekała się stosownego upgrade'u – bo teraz jakościowo dorównuje grom z PS2.

Kociokwik

To, co oferuje Furious Racing, to kartracerowa sztampa – w singlu pośmigamy w grand prix (każde składa się z 4 tras), na pojedynczych torach i w time trialu. Do tego możemy dobrać moc naszych gokartów, wzorem wyścigów z Marianem, podzieloną na trzy kategorie. Od razu uczulam, że przy najmniejszej pojemności silnika, 50 cm^3, można umrzeć z nudów. Obnaża ona zresztą wszystkie bolączki projektu gry – **głupawe AI, toporność gameplayu, szaroburą oprawę i puste trasy**, przez które toczymy się wtedy niespieszno, niczym Garfield z jednego końca sofy na drugi. Mamy jeszcze multiplayer – kanapowy co-op oraz tryb online, w którym nie spotkałem ani razu żywej duszy. Nie dziwota – wiedziałem, że nie mam tu kogo szukać, skoro parę dni po premierze gry okupowałem czwarte miejsce w time trialowym rankingu online na pierwszej trasie.

Skoki w tej grze to smutna konieczność, a nie ciekawie zaprojektowany mechanizm.

Największy problem, jaki mam z nowym Garfield Kartem, to model jazdy. Drodzy twórcy, kiedy projektujecie grę wyścigową, przede wszystkim skupcie się na tym, by ten był zwyczajnie **przyjemny**. Tu jedna toporność goni drugą – bolidy są sztywne i ociężałe w prowadzeniu, jadą wolno nawet w najszybszym swym wariancie. Cały czas ma się wrażenie, że steruje się cegłą na kółkach – najbardziej to czuć, kiedy pokonujemy zakręty. Skostniałe sterowanie starano się ożywić mechanizmem driftu i... o, panie.

Koci katar

Jak tu się koszmarnie jeździ bokiem! Ale po kolei: driftując, ładujemy turbo, które ma dwa warianty – niebieski ogień spod kół sygnalizuje, że osiągnęliśmy największą możliwą prędkość. Z tym że w czasie driftu kart jeszcze bardziej sztywnieje – a kiedy zaczynamy łączyć jazdę bokiem ze skokami, silnik gry zaczyna szaleć. Po wylądowaniu bowiem potrafi ustawić bolid w poprzek, wytracając całą prędkość. W ogóle kiedy już nauczymy się dobrze driftować i dobierzemy najbardziej zwrotnego bohatera, karta i spoiler podbijający zwrotność, to nietrudno odstawić stawkę na paręset metrów. I dalej umierać z nudów.

Dla kogo więc jest to tytuł? Dzięki Smugglerowi wiemy, że na pewno nie dla fanów Garfielda. Fani kart racerów też nie mają tu czego szukać. Pełne słodkiej ironii peany na karcie gry na Steamie jasno komunikują, że świadomy gracz także nie powinien tego tykać kijem. Furious Racing być może dobrze odnalazłoby się jako gra mobilna – dzięki swojej oprawie pasuje tam wszak idealnie. |CDA|

GARFIELD KART FURIOUS RACING

OCENA 3+

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 3
AUDIO 2

+ jeździmy do przodu
+ drift nadaje wyścigom sens
+ lasagne to turbo

− model jazdy to żart
− brzydki interfejs
− smutna grafika
− okropny dźwięk (silnik!)
− projekty tras
− w multi cisza
− spadki płynności co jakiś czas

PEGI ?

PRODUCENT: PILLOW CASTLE
CENA: 60 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7, PROCESOR DWURDZENIOWY 2 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE 760 GTX

LOGICZNA • FPP • PERSPEKTYWA

SUPERLIMINAL

„Rano to jest gdzieś tak po pierwszej"...

Śpi: **enki**

Nie pamiętam, ile lat temu po raz pierwszy zobaczyłem gifa prezentującego główny mechanizm rozgrywki tego, co ostatecznie przeistoczyło się w Superliminal. Było to niemniej na tyle dawno, że liczyłem, że ostatecznie dostanę nieco więcej...

Jak to bywa z najlepszymi pomysłami, ten, który stoi u źródła zabawy w dziele Pillow Castle, jest nadzwyczaj prosty i po krótkim treningu intuicji – łatwy do ogarnięcia i następnie kreatywnego wykorzystania. W tej rozgrywanej w widoku z oczu bohatera grze (nie)logicznej prym wiedzie zabawa perspektywą.

Jak by to wyjaśnić

W najprostszym (i najnudniejszym) wydaniu owa „zabawa" kończy się na wyszukiwaniu w danym pokoju odpowiedniego punktu obserwacji, aby „rozmazane" po podłodze, ścianach i suficie figury geometryczne złożyły się w odpowiedni obiekt: obraz, przedmiot lub drzwi z wyjściem. Nic w tym nowego i odkrywczego, ale w Superliminal zostało zrealizowane porządnie i udanie służy jako przerywnik między daniami głównymi.

Te zaś polegają na szeroko pojętej manipulacji przedmiotami w przestrzeni. Działa to tak, że w momencie, gdy podnosimy dany obiekt (a możemy to robić nawet z drugiego końca sali – o tym, dlaczego, za chwilę), gra bierze pod uwagę nie jego „rzeczywisty" rozmiar, tylko taki, jakim widzimy go na ekranie. Puszka napoju podniesiona tuż sprzed naszego nosa będzie dużo większa niż zgarnięta z jakiejś odległej półki. W momencie, gdy upuścimy fant, silnik gry umieszcza go najdalej od nas w linii prostej, jak to jest możliwe, a jego wielkość na powrót staje się uzależniona od praw fizyki, wobec czego... wiem, nie ma to sensu...

Inaczej

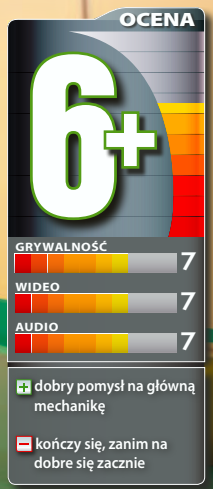
To może przykład. Wiele początkowych zagadek polega w Superliminal na tym, by wydostać się z pomieszczenia, z którego wyjście umieszczone jest zbyt wysoko dla nas. Nie ma drabiny ani schodów, ale załóżmy, że na stoliku obok leży sobie prostopadłościenny (w przybliżeniu) budzik. Podchodzimy do niego blisko, bierzemy go w łapę, a następnie celujemy gdzieś pod sufit i puszczamy. Przedmiot opada na drugi koniec pokoju już nie jako budzik, tylko wielki budź, na którego możemy się wdrapać, by dostać się do przejścia. Z czasem zagadki rozwijają się, całkiem kreatywnie angażując do tego portale (np. jeżeli zmniejszymy drzwi, z których za chwilę wyjdziemy, i my staniemy się mniejsi, a to pozwoli się przecisnąć dalej itp.). Problem w tym, że **w momencie, w którym zadania osiągają satysfakcjonujący poziom skomplikowania, gra zaczyna się kończyć**, a sen – niczym w „Incepcji" – walić się w gruzy.

I już!

No właśnie, wszystko (?), czego doświadczamy w Superliminal, to efekt terapii snem w klinice, o której dowiadujemy się tu i tam we wstawkach filmowych i audiologowych. Stąd owa „niemożliwa" fizyka i zasięg naszych dłoni. Sporo z tego czasu, wyobrażam sobie, który minął od fazy prototypu do premiery, twórcy spędzili na poszukiwaniu fabularnej tożsamości dla gry. Ta zaś niczym specjalnym nie zaskakuje, bo też nie zliczę, ile gier logicznych FPP rozgrywało się w laboratoriach i innych przybytkach quasi-pseudo-paranaukowych (This was a triumph... ♫♫). Nie jest ani specjalnie żartobliwa (choć moment z Die(t) Sodą spodobał mi się bardzo), ani wybitnie mądra w swym przekazie. **Ot, sympatyczne grywadło na trzy, cztery godziny.** Dobry pierwszy krok ku prawdziwie angażującemu „logikowi", którego Pillow Castle, mam nadzieję, przygotuje w następnej kolejności. |CDA|

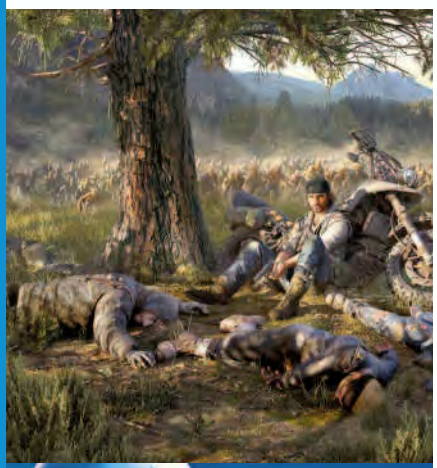
Niezła, choć krótka zabawa perspektywą.

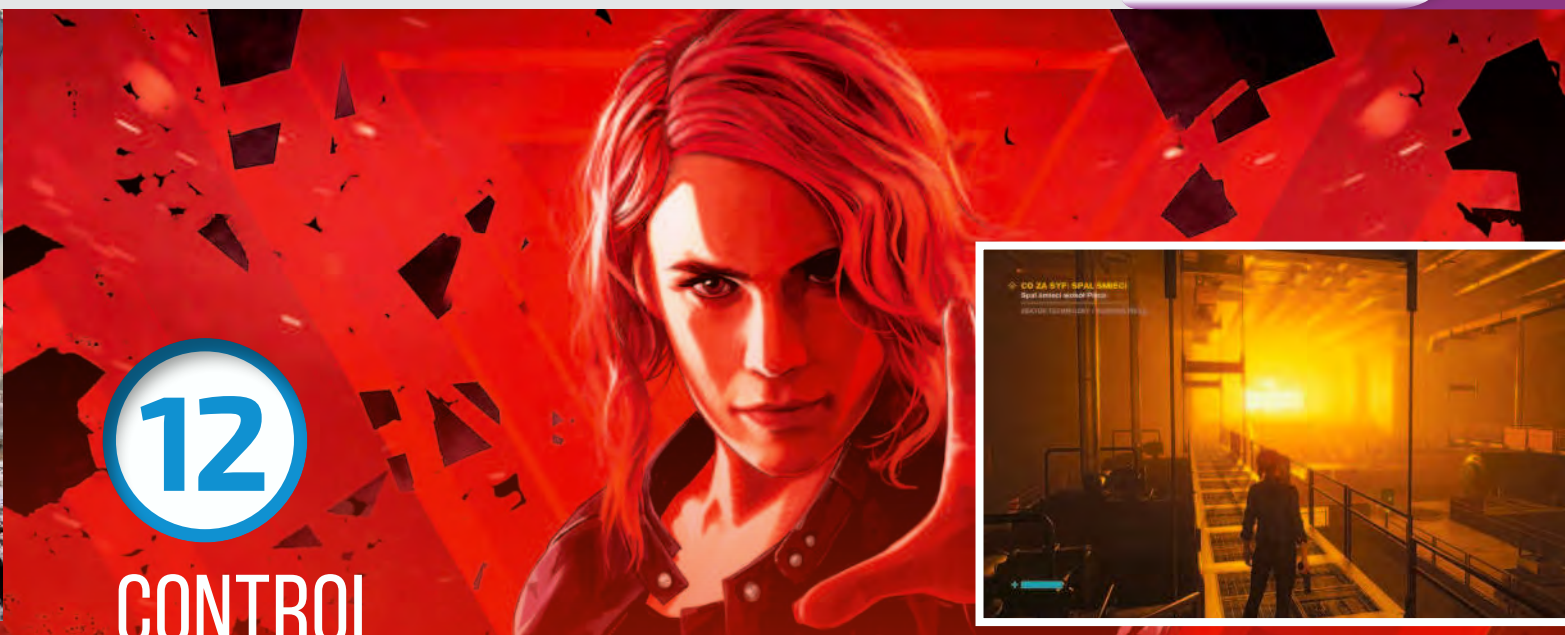
Przestrzenie zagnieżdżone w przestrzeniach to tutejszy chleb powszedni.



GRY ROKU 2019

Zgodnie z tradycją skomponowaliśmy redakcyjne zestawienie gier, które w ubiegłym roku najbardziej rozgrzały nasze komputery i konsole. Na listę załapało się 12 najlepszych oraz 5 najbardziej rozczarowujących gier roku. Po raz kolejny rozdaliśmy również nagrody w kategoriach szczegółowych. A jakie były wasze gry 2019 roku? I czy pokrywają się z listą zebraną z odpowiedzi czytelników www.cdaction.pl?

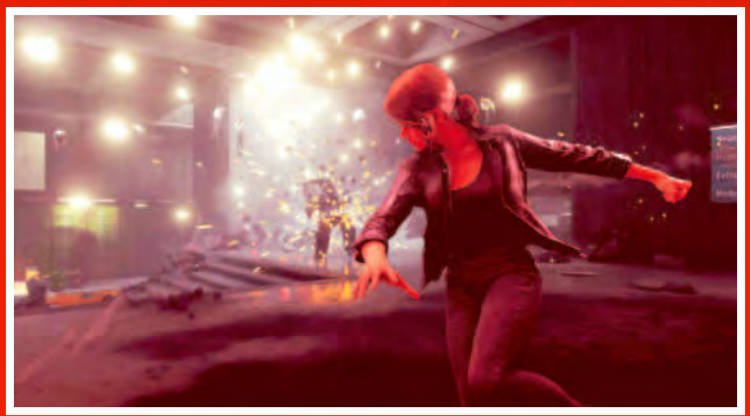




12

CONTROL

Ninho: Kolejny dowód, że Remedy nie robi gier nijakich. Control, poza pokręconą, inspirowaną uniwersum SCP, fabułą było dla mnie jednocześnie manifestem technologicznym. To bodaj pierwsza gra, która w tak doskonały sposób wykorzystuje efekty cząsteczkowe i ray tracing. Wygląda bosko... i zarzyna konsole. Jeśli więc grać, to tylko na mocnym pececie z RTX-em na pokładzie. A zagrać warto, zaufajcie.



Bastian: Przeszedłem całą, niczego nie żałuję, bardzo miło wspominam. Choć fabularnie to dość nijaka historyjka: opowieść drogi, od zera do bohatera, itede, itepe, to ciekawość przede wszystkim budzi świat przedstawiony. Jak pan kolega redaktor Ninho powiedział, inspiracje uniwersum SCP (choć nie przebijające kreatywnością oryginału) wręcz wylewają się z ekranu. Wydaje mi się jednak, że można parę rzeczy było zrobić lepiej – gameplay po pewnym czasie jest dość powtarzalny, a fabuła tego nie wynagradza. Ale latanie jest super!

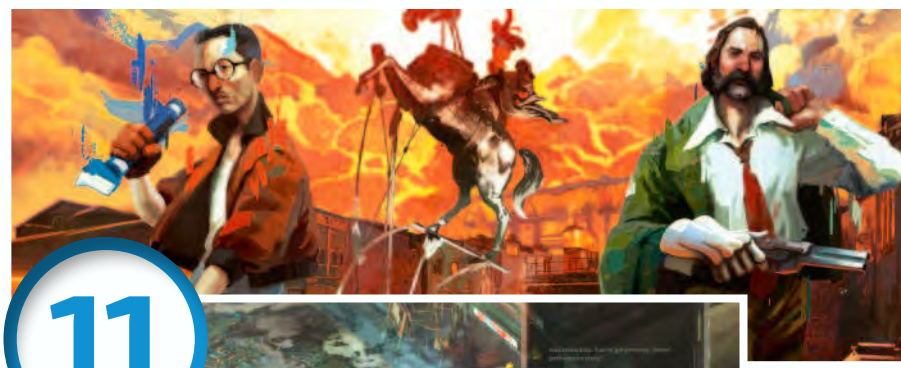
9kier: Słyszałam, że ludziom kojarzy się z rewelacyjną powieścią „Dom z liści", a to dla mnie olbrzymia rekomendacja. Pewnie bardzo się rozczaruję.

Krigore: patrząc od strony technicznej – jeden z diamencików ray tracingu. Gra świetnie wykorzystuje nową technologię Nvidii.

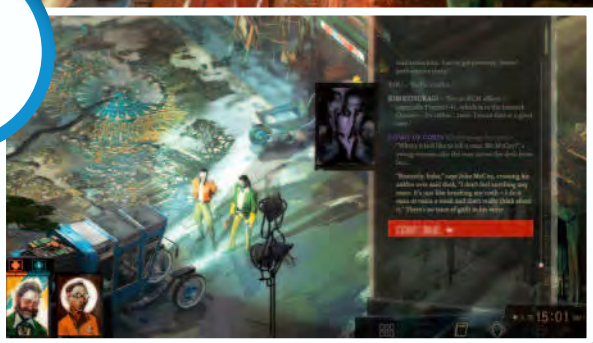
Allor: Fakt, jeśli ma się już nowego GeForce'a, nie zagrać w ten tytuł to grzech. A jeśli się nie ma... to też grzech, bo to nie efekty są tu mimo wszystko najważniejsze, tylko klimat wynikający z całokształtu.

DaeL: Z ray tracingiem cudo, ale dodajmy, że i bez niego gra wygląda świetnie, umiejętnie zastępując prawdziwe odbicia SSR-em. Ale największy komplement jakim mogę uraczyć tę grę, jest jednocześnie największym zarzutem. Przypomniała mi jak bardzo chciałbym zagrać w sequel Alana Wake'a.

DISCO ELYSIUM



11



Papkin: Wyżej na liście znalazły się smętne paździerze: plujący testosteronem samce, szarobure scenografie, zombie, QTE, szasty-prasty i bum-bumy. Według tzw. „vox populi" są one wartościowsze od dzieła, o którym będziemy dyskutować latami. Smutno.

DaeL: To prawdopodobnie najambitniejszy tytuł na tej liście. Ale powtarza się kazus Planescape: Torment. Gra nie przebije liczbą sprzedanych egzemplarzy Gearsów czy Halo, ale – jeśli dopisze nam szczęście – to choć trochę zapłodni twórczo innych developerów i zmieni się sposób snucia narracji w grach wideo. Może nawet w grach z szastami-prastami i bum-bumami (bo w sumie czemu nie?).

enki: Najlepsze erpegi powstają na podstawie książek. Rzekłem. (I czekam na oferty).

10

DAYS GONE

Ninho: Mam wrażenie, że wiele osób wyrobiło sobie opinię na temat tej gry bez choćby jej odpalenia. A szkoda, bo choć jestem ostatni, który nazwałaby Days Gone tworem odkrywczym czy ponadczasowym, to Bend Studio udało się uzyskać coś, o co zawsze chodzi w grach, czyli frajdę płynącą rozgrywki. Wydaje mi się, że niektórzy w poszukiwaniu artyzmu i nadzwyczajnej głębi, zapominają o tym, że gry mogą po prostu bawić. Days Gone pod tym względem sprawdza się doskonale – mamy mocną, targającą emocjami fabułę, mamy otwarty świat, który przemierza się z przyjemnością (mimo iż dosłownie wszystko próbuje cię tu zabić) i hordy zombie, których eksterminacja jest czymś świeżym i bardzo przyjemnym. Dziesiąte miejsce wydaje się sprawiedliwe, choć niezmiennie uważam, że gradacja przy podsumowaniu roku jest zbędna.

Bastian: Days Gone to festiwal znanych, dobrych pomysłów z udziałem całkiem ciekawie zaprojektowanych walk z hordami zombie (których pokonanie na początku graniczy z cudem – by nauczyć się sprawnego wybijania paskud należy autentycznie zrozumieć to, jak działają w grupie; jak się przemieszczają, w jaki sposób atakują). Historia jakoś nieszczególnie mnie akurat porwała, ale bawiłem się całkiem zacnie po prostu wykonując zadania poboczne i eksplorując pustkowia (a to nie w każdej grze sprawa oczywista).

OKIEM **DAELA**

Premiery wielu gier, na które ostrzyłem sobie w tym roku zęby, zostały przesunięte, ale nie znaczy to, że 2019 rok stał pod znakiem rozczarowań. Na pewne nie zawiodły strategie. Total War: Three Kingdoms był moim zdaniem najlepszym tytułem z serii od czasu drugiego Shoguna. Battlefleet Gothic: Armada 2 ziścił niemal wszystkie marzenia Warhammera 40K. Anno 1800 było równie piękne, co wciągające. Zaskoczyło mnie też, jak wiele czasu spędziłem przy dwóch fantastycznych retroFPS-ach – Ion Fury oraz Amid Evil. Obie gry urzekały atmosferą oraz inteligentnym designem i stanowiły odtrutkę po krótkiej przygodzie z fatalnym Wolfenstein: Youngblood. No i wreszcie pojawiły się dwa erpegi, których nie mogę przemilczeć. The Outer Worlds, ucierający nosa Bethesdzie oraz Disco Elysium, pełen błyskotliwych pomysłów i przecierający nowe szlaki. Każda z wymienionych gier (naturalnie poza Wolfensteinem) zasługiwałaby na tytuł gry roku.

09

DEVIL MAY CRY 5

Otton: Trochę szkoda, że gra skończyła tak nisko. Capcom solidnie odrobił bowiem zadanie domowe i mocno przyłożył się do tego, by utulić fanów rozczarowanych kiczowatym DmC. Piątka błyszczy dzięki zaskakująco dobrej, dowcipnej narracji i soczystemu systemowi walki. Przy pierwszym podejściu sprawia wrażenie nieco powolnej, ale przy dwóch kolejnych stawy intensywnie rozgrzewają się przy wyprowadzaniu kolejnych kombosów. Ograniczyłbym tylko liczbę etapów z mocno średnim V.

enki: DmC: Devil May Cry autorstwa Ninja Theory był najlepszym (ale też jedynym), w jakiego grałem przed DMC 5 i głośno oponuję przed nazywaniem go kiczowatym. Chyba że cedzący przez zęby wersety poezji w ogniu walki V to szczyt stylu i wyrafinowania. Podoba mi się niemniej „piątka", nawet zwierzątka bijące się za wspomnianego chudzielca dają radę, a gdy Nero dobija combo do S, a potem SS i dalej, kiedy włączają się w tle kolejne dźwiękowe warstwy „Devil Trigger", jest moc!

Ninho: Nigdy nie nazwałbym DMC 5 powolnym, gra jest po prostu tak szybka, jak gracz, który włada padem. Serię Devil May Cry uwielbiam niemal na równi z Resident Evil i z tej pozycji mogę powiedzieć, że wszystko w „piątce" do siebie pasowało, a całość aż prosi się o kilkukrotne przejście. Czego nie uczyniłem tylko dlatego, że musiałem grać w inne gry.

Krigore: Przyjemny slasher z fajnymi postaciami i dobrymi starciami z bossami. Z perspektywy czasu – mocna ósemka.

08

SLAY THE SPIRE

enki: Dla mnie jest to wzór fantastycznej, uzależniającej i nie nudzącej się produkcji, która bawi mimo grafiki rysowanej przez chrześniaka z liceum. Ziarno, z którego wyrasta powoli cały gatunek karcianych roguelike'ów (Roguebook, Nowhere Prophet, Deck of Ashes...) i niebywały sukces dwóch (z przyległościami) developerów, których należy chwalić za przejrzystość i wytrwałość w cotygodniowym poprawianiu gry przez wiele miesięcy i którym zazdroszczę całym swym jestestwem. Za chwilę zresztą wpadnie do gry czwarta postać i znowu utonę w karcioszkach na długo.

9kier: 280 wspólnych godzin od czasu debiutu gry we wczesnym dostępie, pierwsze miejsce na mojej liście i... jedyny znajdujący się na niej tytuł, który dostał się do redakcyjnego rankingu. Ale czego oczekiwać, gdy zestawienie powstaje w oparciu o preferencje większości, która – co pokazują nie tylko tegoroczne Gry Roku, ale branża w ogóle – lubuje się przede wszystkim w grach akcji i strzelankach. Regularnie co dwanaście miesięcy przekonuję się, że pochodzę z innej planety. Nie docenić Slay the Spire może tylko ten, kto w niego nie grał.

OKIEM **BASTIANA**

Cóż. 2019 pod względem gamingowym najbardziej będę kojarzył z miłymi chwilami z Borderlands 3 (a nawet się nam do zestawienia nie załapało!) World of Warcraft i, przede wszystkim, Crash Team Racing: Nitro-Fueled. Beenox stworzyło coś niesamowitego. Wzięło doskonałą bazę (czyli oryginalny projekt CTR), do którego dorzuciło fortnajtowe sezony, skórki, naklejki, karty i masę innych upiększaczy do zdobycia. Co miesiąc dostaję nową trasę, zestaw kilku bohaterów, zdarzył się nawet świeży tryb rozgrywki. To dla mnie remake doskonały i osobista gra roku; nie mogę się od niej oderwać od wakacji i to nawet mimo mikropłatności, które Activision brzydko wcisnęło 3 miesiące po premierze gry.

OKIEM **CURSIANA**

W tym roku moim największym odkryciem były usługi abonamentowe. Wiem, że EA miało własną od dawna, ale nie licząc Upadłego Zakonu, od czasów Andromedy nie wydało nic, co by mnie obchodziło, więc kompletnie ją zignorowałem. Mój naturalny opór przed tego typu eksperymentami zwalczył Microsoft. Jasne, wciąż wolałbym mieć gry „na własność" (cokolwiek by to nie znaczyło w dzisiejszych czasach), ale przejść obojętnie obok oferty, dzięki której mogłem ograć tak wiele za tak niewiele, zwyczajnie się nie godzi. Zaliczałem nie tylko nowe Metro, Gearsy 5 czy Kingdom Come, ale też masę produkcji, które normalnie bym pominął. Mówię choćby o Sunset Overdrive czy Valkyria Chronicles. Oczywiście trafiły się też niewypały, ale jaki to problem, skoro zapłaciłem za to wszystkie mniej niż za jednego pełniaka w normalnej dystrybucji? Zawiódł mnie za to Ubisoft. W trakcie darmowego miesiąca z ich usługą system ciągle odrzucał dobrą kartę płatniczą, następnie dwukrotnie „podkradł" opłatę wstępną (niską, jakieś jedno euro) a dostępu i tak nie przyznał. Dodam, że nie robiłem tego pierwszego dnia promocji, ale jakiś tydzień później. Wkurzyłem się i odpuściłem, ale nie wykluczam, że kiedyś jeszcze wrócę – może ogarną bałagan.

ROZCZAROWANIE

05

FAR CRY NEW DAWN

Ninho: Cześć! Jesteśmy Ubisoftem, witajcie w Kolejnej-Grze-Stworzonej-Od-Sztancy.

Otton: Czy to naprawdę zawód... Ja tam z góry nie liczyłem na wiele. A nawet muszę tu Ubisoft pochwalić za to, że skorzystał jednak ze sztancy asasyńskiej.

DaeL: Cóż, sześć lat temu Ubisoft zrobił genialnego Blood Dragona, pokazując, że nawet w grach robionych od owej sztancy, tkwi pewien potencjał, jeśli się do tematu podejdzie z dobrym pomysłem i odwagą. Tym razem zabrakło jednego i drugiego.

Bastian: Z plusów („dodatnich"): Carmina Rye, dziewczyna, która nam pomaga od początku zabawy, to całkiem miła i sympatyczna osobistość.

06

THE OUTER WORLDS

(EX AEQUO)

Smuggler: Na bezrybiu i TOW Mass Effectem :). A serio – stęskniłem się za singlowym erpegiem w kosmosie i dostałem to, czego chciałem. Nie było idealnie, duszy mi nie urwało, ale nie żałuję ani minuty spędzonej w tej grze.

Cursian: Jak pisałem w recenzji: nie jest to wielki hit, który będziemy pamiętać przez lata, ale zagrać jak najbardziej warto, choćby z uwagi na ciekawy, nieszablonowy świat. Owszem, główna oś fabularna mogłaby być lepsza, jednak specyficzny klimat i dowcipne dialogi w dużym stopniu wynagradzają wszelkie niedostatki. Cieszy mnie również konstrukcja świata: nie mam nic przeciwko sandboksom, ale wszyscy czujemy chyba, że ostatnio jest ich zdecydowanie za dużo, więc miło było dla odmiany zagrać w coś innego.

Davy Strange: Podpisuję się pod wypowiedziami przedmówców. TOW-owi wiele brakuje do doskonałości, ale co z tego, kiedy kompletnie nie zwraca się na to uwagi podczas gry. Bardzo brakowało mi takiego tytułu.

Allor: Nie będę niestety oryginalny, bo to z jednej strony gra bardzo przyjemna, z drugiej – bardziej efekt pracy zdolnych rzemieślników, niż prawdziwych artystów. I... dobrze. Bo gdy goście z Obsidiana bardziej puszczali wodze fantazji, na liczbę błędów mogli się ścigać z Bethesdą. A tu mamy tytuł nieco mniej ambitny, kończący się w momencie, w którym spodziewałem się raczej zwrotu akcji niż listy płac, ale w sumie to wolę czuć pewien niedosyt, niż rwać sobie włosy z głowy.

DaeL: Można złośliwie powiedzieć, że wypuszczenie przez Obsidian gry dokończonej i niezabugowanej to duża innowacja. Ale można też ująć rzecz serio – Obsidian odpuścił trochę swoich artystycznych ambicji oraz skali rozgrywki na rzecz dopieszczenia detali i mechanizmów, tworząc tym samym solidny tytuł. TOW dostarczył mi dużo więcej frajdy niż ostatnie erpegi Bethesdy czy Bioware'u.

OKIEM **9KIER**

To kolejny rok, gdy większość moich propozycji nie dostaje się do głównego redakcyjnego rankingu – tym razem prześlizgnęło się do niego jedynie Slay the Spire, i to tylko dlatego, że oprócz mnie również enki umieścił produkcję Mega Crit na czele swojej listy. A przecież w 2019 pojawiło się mnóstwo innych tytułów wartych uwagi graczy. We własnym rankingu umieściłam (od drugiego do dziesiątego miejsca) kolejno wciągające jak diabli Dicey Dungeons i Oxygen Not Included, szalenie innowacyjne Baba Is You, prosty, krótki i piękny A Short Hike, angażujące i edukujące Planet Zoo, wybornie udźwiękowione i wymagające They Are Billions, straszno-śmieszny horror Yuppie Psycho, superzabawne kooperacyjne Heave Ho i relaksującego Foragera. Na wzmiankę zasługuje jednak znacznie więcej pozycji, z których wymienię tylko dwie – Ring Fit Adventure, które zachęciło mnie do ruszenia tyłka z kanapy, oraz Kind Words będące platformą pozwalającą dawać i otrzymywać doraźne wsparcie od prawdziwych, cudownych ludzi. Tytuły, które mnie rozczarowały, mogłabym wymieniać długo, ale zdradzę tylko te większe – Warsaw, Hot Lava i Blacksad: Under the Skin – bo po co tracić miejsce na przywoływanie produkcji, które się nie udały?

06

DEATH STRANDING (EX AEQUO)

enki: Nie zamiótł konkurencji, częściowo wręcz spolaryzował graczy, ale nie można mu odmówić szalonych ambicji (pomagać innym graczom zamiast ich zabijać?! brednie!) i naprawdę solidnego wykonania. Zaskoczył mnie, a ja lubię być zaskakiwany – nawet jeśli Sam to drewniak, a Mads Mikkelsen zupełnie nie narobił się, żeby zgarnąć nagrodę za najlepszą kreację aktorską na The Game Awards.

Witold: Po tych wszystkich szalonych zwiastunach i zapowiedziach spodziewaliśmy się, że nowa gra Kojimy zachwyci nas fabułą i nieco znudzi rozgrywką. Okazało się... no, może nie na odwrót, ale bez wątpienia to przede wszystkim gameplayem Death Stranding zdobyło moje serce. Po 70 godzinach biegania z przesyłkami wciąż nie mam dość, a geniusz, z jakim zaprojektowano niektóre mechanizmy, nie przestaje mnie zadziwiać. Dla mnie gra roku.

Ninho: Gry wprawdzie nie skończyłem, ale spędziłem w niej na tyle dużo czasu, że nie mam wątpliwości – pod względem artystycznym niewiele było w tym roku produkcji mogących się z nią równać. Kojima do perfekcji opanował budowanie atmosfery, tworzenie „filmowego wrażenia" w grze. Jestem wprost oczarowany.

9kier: Oglądałam obszerne urywki tego, jak grał enki, i jakimś cudem udało mi się sobie niczego nie zaspoilować. A może po prostu to jedna z tych gier, w których przez większość czasu nie wiadomo, o co chodzi, i które dzięki temu nadają się doskonale na YouTube'a czy Twitcha. Z chęcią przyjrzę się jej, kiedy pojawi się na pecetach.

Allor: Niestety, na razie sobie nie zagram, bo PlayStation nie kupię na niecały rok przed premierą kolejnej generacji. Wolę poczekać – na premierę wersji PC.

Krigore: na tę listę trafił choćby dlatego, że wywołał bodaj największy ferment w tym roku – i dobrze się stało. Pokazuje to, że DS nie jest tytułem, który można ominąć, ale przede wszystkim – takich nietuzinkowych gier po prostu potrzebujemy. Moim zdaniem pozycja obowiązkowa tak czy inaczej.

04

RAGE 2

ROZCZAROWANIE

Cursian: To nie jest zła gra i po rozwinięciu postaci strzela się rewelacyjnie, ale liczyłem na więcej. Chciałem porąbanego, punkowego shootera z szalonymi misjami i milionem odchyłów, a dostałem rozczarowująco zachowawczą współczesną „piaskownicę", przystrojoną w pozerskie ciuszki. Oprawa i tak odstraszyła, kogo miała odstraszyć, więc trzeba było pojechać po całości, a nie robić kolejnego Far Cry'a, zwłaszcza że jest przecież New Dawn (przy czym decydując się na Rage'a 2, twórcy mogli o nim jeszcze nie wiedzieć). Na domiar złego jeżdżenie zasysa jeszcze bardziej niż w „jedynce", a fabuła ponownie w zasadzie nie istnieje. Jak dla mnie 6,5/10. Jeśli grać, to tylko dla walk.

Otton: Paradoks Rage'a 2 polega na tym, że jest dużo lepszą grą od jedynki. Pomimo tego w odróżnieniu od niej, szybko odejdzie w niepamięć. Poprzedniczka irytowała przede wszystkim tym, jak koncertowo marnowała swój ogromny potencjał brakiem dopracowania i dziwnymi rozwiązaniami projektowymi. „Dwójka" działa sprawnie, ale warstwa różowej farby nie przesłania niestety jej głównego problemu – nijakości.

enki: Kiedy przyspiesza, akcja potrafi być fantastycznie dynamiczna, nie tylko jak na grę w otwartym świecie. Całość psują jednak pustki, tak sobie wymyślone jeżdżenie, no i suchawe heheszki.

OKIEM **ENKIEGO**

Grając w moją grę 2019, Slay the Spire, prawdopodobnie najwięcej czasu spędziłem... w roku poprzednim, gdy karciany roguelike Mega Crit święcił tryumfy we wczesnym dostępie. No ale 183 godziny klepania karcioszkami zahaczyły o dobre kilka miesięcy i ubiegłego już roku... pod koniec którego dopiero poznałem potencjalnie godnego następcę StS, czyli Dicey Dungeons. Tymczasem najwięcej czasu bez dwóch zdań spędziłem ostatnio przy World of Warships: Legends, największe wrażenie zrobiło na mnie Blasphemous, najbardziej pozytywnie zaskoczyły mnie The Council i A Plague Tale: Innocence, a najbardziej rozgrzało moje komórki mózgowe They Are Billions. Jeżeli jednak już liczymy, to najwięcej wieczorów spędziłem w 2019 roku... pisząc książki. I ten trend chciałbym zdecydowanie utrzymać!

05

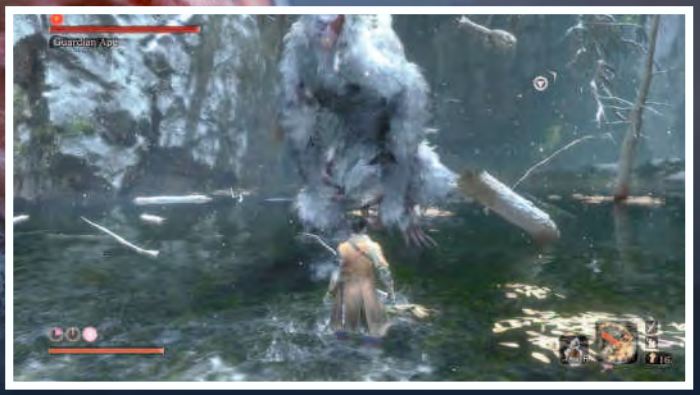
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

Otton: Od miłości do nienawiści i z powrotem. Chce mi się roztrzaskać pada, kiedy nagle pokonany przeciwnik wyskakuje z kolejnym paskiem życia i nowym, zabójczym atakiem. Chce mi się tańczyć z radości kiedy wreszcie go pokonam i skaczę sobie po dachach, odwiedzając nowe obszary i chłonąc klimat japońskiej prowincji. Cieszy mnie też, że historia jest tu opowiedziana bardziej wprost niż w Soulsach, bo nie mam niestety czasu analizować przesłania każdego piksela.

enki: Mnie przede wszystkim ucieszyła świeżość przestrzeni i swoboda ruchu. Jak dobrze było wreszcie uwolnić się z jarzma blach w grze FromSoftware i spojrzeć na wszystko z góry! A mechanika parowania i kończenia starć w kilku szybkich ciosach? Cudo! ...Szkoda tylko, że pierwsze godziny nie potrafiły sprawnie nauczyć mnie systemu walki tak, żebym nie wykorzystywał braku paska staminy i nie robił kółek wokół przeciwników, trykając ich kąśliwie w nerki.

Bastian: Uczy pokory. Spędziłem kilka satysfakcjonujących godzin z Sekiro, kilka okropnych, w trakcie których pogryzłem pada, pogryzłem klawiaturę, pogryzłem też i monitor. W trakcie tych miłych zakochałem się w nieskrępowanej eksploracji, ambitnym systemie walki i dusznym klimacie odrealnionej, feudalnej Japonii. Kurczę... aż sobie wrócę!

Davy Strange: Bałem się, że wymuszenie jedynego słusznego stylu walki może odbić się grze czkawkę,



ale okazało się wprost przeciwnie. Doskonaląc uniki, bloki, parady i inne kontry, bawiłem się lepiej niż przy którychkolwiek Soulsach. Przyczepiłbym się do wtórności drugiej połowy gry, głównie z naciskiem na powtarzających się przeciwników, ale to tylko drobna skaza na diamencie.

Allor: Problem mam tylko jeden, w każdym razie na pececie – to tytuł, którego nie można sobie odłożyć na później. Bo walka jest tu na tyle wymagająca (dobra, to trochę mało powiedziane, ale nie będę wrzucał przecinków), że jeśli wyjdzie się z wprawy, powrót jest nie tylko bolesny, ale w zasadzie bezsensowny...

OKIEM **MAC ABRY**

Tego roku praktycznie dla mnie mogłoby nie być, jeśli idzie o gry – przynajmniej jeśli mowa o uczciwych, klasycznych strategiach. Jedno Three Kingdoms to troszkę mało, Anno 1800 jakoś mnie nie porwało, a najbardziej wyczekiwana przeze mnie premiera – czyli Phoenix Point – miała miejsce dopiero w samej jego końcówce i wzbudziła we mnie ambiwalentne uczucia (po szczegóły odsyłam do recenzji w numerze). Oczywiście, nie będę twierdził, że w ogóle nie pojawiło się nic godnego grania, bo przecież przytykałem sobie w to i owo... Ale jednak nie było to nic, co sprawi, że zapytany „dziadku, a pamiętasz jeszcze rok 2019?" zamacham laską i wykrzyknę „no, jak mogę nie pamiętać, wnusiu, roku w którym po raz pierwszy zagrałem w...". No dobra, w RDR 2 na PC, ale ta jedna jaskółka wiosny nie czyni, a sama gra de facto jest przecież z 2018. Cóż, oby 2020 był pod tym względem lepszy.

OKIEM **DAVY'EGO**

Długo nie mogłem się zdecydować na swój typ na grę roku 2019, tym bardziej że wreszcie zaopatrzyłem się w Switcha i nadrobiłem kilka wspaniałych gier, przy których wiele pecetowych nowinek wypadło raczej blado. Serce podpowiadało przełomowe Disco Elysium, The Outer Worlds czy obrzydliwie soczystego Residenta 2. Ostatecznie gdy do głosu doszedł rozum, chłodna kalkulacja nakazała postawić na Sekiro. Rzadko zdarza się, by jakaś gra pochłonęła mnie na dziesiątki godzin, bezkompromisowo odcinając mnie od innych rozrywek, a FromSoftware udało się to po raz kolejny. Pozbycie się ton żelastwa na rzecz jednej jedynej katany i garści gadżetów oraz obudowanie całości wokół konkretnego stylu gry okazało się strzałem w dziesiątkę. Ogólnie jako gracz czuję się minionym rokiem rozpieszczony, choć i tak uważam, że najlepszym, co mnie w nim spotkało, był zakup Switcha. I nie, nie chodzi wcale o Wiedźmina.

04

GEARS 5

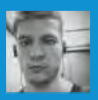
Cursian: Po pierwszych zwiastunach obawiałem się, że gra zamieni się w łzawy melodramat, ale na szczęście tak się nie stało i chlipanie pojawia się tylko tam, gdzie ma do tego pełne prawo. Ku mojemu zdziwieniu nieźle wypadła główna bohaterka. Oczywiście wciąż daleko jej do Marcusa, ale zarówno ona, jak i reszta ekipy z „czwórki" wyraźnie nabrali charakteru. The Coalition sensownie rozwinęło też rozgrywkę. Obyło się bez diametralnych zmian, jednak zniknęło wrażenie, że seria stoi w miejscu: Jack to sympatyczny dodatek, a półotwarte strefy mają optymalne rozmiary. Nie są to z pewnością najlepsze Gearsy w historii, ale bywały już dużo gorsze.

Otton: O proszę, to na Xboksa One jednak wychodzą czasami dobre gry... Bez bicia przyznaję, że nie wierzyłem w ten projekt, ale The Coalition udanie zamknęło mi paszczę. Szacun za soczyste strzelaniny z użyciem lancera, podobny jak w Exodus patent na otwarte lokacje i za kilka scen, podczas których zbierałem zęby z podłogi. Jestem zachwycony i nie zmienia tego nawet nieco za długi trzeci akt.

Smuggler: Bardzo mi się ta gra spodobała, nawet pomimo bardzo wkurzającego dla mnie finału, bo o ile całą grę przechodziłem bez większego problemu to finałowa bossica zajęła mi chyba 4 czy 5 godzin nieustannych prób, a co gorsza za każdym razem wykańczała mnie gdy byłem już o, powiedzmy, dwa włosy od skopania jej tyłka. Tym niemniej – kawał dobrej akcji i miło było, obok newbies, spotkać starych (oj tak, już starych...) znajomych.

Krigore: Koledzy z redakcji śmieją się, że jestem jednych z nielicznych w Polsce, którym podoba się seria Halo. Nawet jednak ja muszę uznać wyższość Gearsów – a piątka pokazuje, że pomimo zużycia seria dalej potrafi bawić – i to w sposób naprawdę satysfakcjonujący. To dobra prognoza na kolejną generację.

Allor: Jest dobry single? Jest. Jest dobry multi? Jest. Jest dobry co-op? No ba! Wygląd? Jak najbardziej. A do tego gra jest za darmo dla wszystkich posiadaczy Xbox Game Pass, zarówno na PC, jak i konsolach Microsoftu. Czego tu nie polubić?



OKIEM NINHO

Co zaskakujące, niemal żaden z tytułów, na które czekałem, mnie nie zawiódł. W końcu w tych kategoriach nie mogę rozpatrywać ani Resident Evil 2, ani Devil May Cry 5, ani też Days Gone. Wszystkie te gry zachwyciły mnie nie tylko gameplayem, ale i muzyką, na którą w tym roku zacząłem zdecydowanie bardziej zwracać uwagę. Ponadto w ostatnich 12 miesiącach pojawiło się sporo tytułów, co do których nie miałem wielkich oczekiwań, a które stały się miłymi niespodziankami. Remedy po raz kolejny pokazało, że umie tworzyć tylko gry wyjątkowe – Control z całą pewnością za takową uznaję. Metro Exodus twórczo rozwinęło formułę poprzednich części i udanie pożeniło ją z otwartymi mapami – świetnym shooterem było już wcześniej i takim pozostało. Hideo Kojima natomiast oczarował mnie apokalipsą w Death Starnding – grę zaledwie liznąłem, ale na pewno przejdę w całości. Nie mógłbym nie wspomnieć o moim odkryciu 2019 roku – polskim survivalu Green Hell. Ginąłem w amazońskiej dżungli na potęgę i uwielbiałem to. Jeśli nie mieliście okazji, wypróbujcie grę Creepy Jar – naprawdę warto.

ROZCZAROWANIE

02 WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD (EX AEQUO)

Otton: Youngblood to świetny dowód na to, że kolejne Wolfensteiny są tym lepsze, im mniej Szwedzi kombinują z ich formułą. Wymuszające skradanie New Order było średnie, bardziej soczyste Old Blood i New Colossus już jednak zachwycały. Dobrze, że "eksperyment" przeprowadzono przed trójką, a nie dopiero tam.

Mac Abra: Bo tak już jest, jak młodzi myślą że będą równie dobrzy jak stare zgredy. Ot, co :)

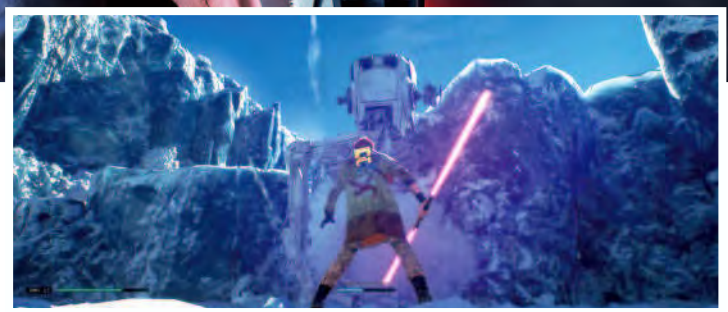
DaeL: Jest coś na rzeczy! Old Blood był rzeczywiście najlepszą z ostatnich odsłon Wolfa. A transfuzja świeżej krwi zakończyła się groźnymi powikłaniami – wstrząsem anafilaktycznym i ogólnym poczuciem zażenowania.

Ninho: Akurat ja zupełnie rozminąłem się z koncepcją „nowożytnych" Wolfensteinów. RTCW to jednak było coś, Youngblood to takie trochę nico. A szkoda, bo trudno o ciekawszy setting.

enki: A ja się cieszyłem na zmiany przy okazji tej odsłony i liczyłem na naprawdę ciekawy eksperyment w ramach sprawdzonej formy. Okazało się jednak, że quasi-Borderlandsy i hitlerowskie gąbki na ołów to innowacja nie w tę stronę, co trzeba.

Bastian: Kończy się szybciej, niż zaczyna. Z Papkinem czyściliśmy tutejsze instancje – Brata 2 i 3 – mechanicznie, coś tam strzelając, coś tam używając jakichś okrzyków bojowych, jednocześnie ziewając i gadając o jakości wczorajszego obiadu z cateringu. A, i narzekaliśmy na te okrutnie irytujące siostry.

02



OKIEM **SIEKIERY**

W świecie gier nie był to rok przełomowy. Jeśli najważniejsze (przynajmniej dla mnie) premiery nastąpiły już w pierwszym, a nie ostatnim kwartale, to wyraźny sygnał, że lokomotywa obecnej generacji zwalnia, szykując się do przejazdu przez zwrotnicę na nowe torowisko. Bardzo cieszy świetna kondycja Capcomu i ich wyczucie do odświeżania bądź kontynuowania klasyków, daj Boże, żeby inni mieli tyle odwagi i zdrowego rozsądku. Bałem się też o kolejne Gearsy, ale na szczęście strach był bezpodstawny, a obóz Microsoftu na ostatniej prostej dostał w końcu porządny tytuł na wyłączność. Serce radowało się również na widok kilku smakowitych horrorów, mam jednak wrażenie, że to co najważniejsze (bądź potencjalnie najlepsze) dopiero przed nami, liczę więc, że w przyszłorocznym podsumowaniu będę mógł wykrzesać z siebie więcej entuzjazmu.

OKIEM **OTTONA**

Podczas wyboru mojego zwycięzcy pomiędzy RE 2 i DMC 5 zadecydowało wyłącznie to, że przygody Dantego były w pełni nową grą. W głosowaniu wyróżniłem też Sekiro oraz Metro. Ale o nich (podobnie jak zrecenzowanym w poprzednim numerze Luigi's Mansion 3) zdążyłem już napisać. Chciałbym mocniej wyróżnić Amid Evil, jednego z najlepszych shooterów tego roku. Klasyka z kampanią singlową na ok. 20 godzin i masą świetnie zaprojektowanych lokacji – jeżeli przejadły wam się współczesne shootery, warto poświęcić mu czas. O ile tylko zdzierżycie, że rolę karabinów pełnią tu magiczne kostury. Mimo wszelkich mikropłatności i problemów z grindem bardzo polubiłem też Mortal Kombat 11. Najbardziej rozczarowało mnie Kingdom Hearts III, które ostatecznie okazało się dość monotonną grą akcji, sklejającą na ślinę kilka motywów z bajek Disneya. Pomimo logiki wierzyłem też w bardziej oryginalną formułę Judgment i w to, że Left Alive jakimś cudem się uda...

STAR WARS JEDI UPADŁY ZAKON

(EX AEQUO)

Allor: Nie wszystko jest w tej grze idealne, zwłaszcza ilość miejsc, w których nie widać dna (lub też jest ono tak daleko, że lepiej nie patrzeć w dół), ale na tle innych tytułów osadzonych w realiach Gwiezdnych Wojen lub też koncentrujących się na kampanii dla pojedynczego gracza, Upadły Zakon to ogromny krok naprzód. I powrót do dobrej przeszłości, bo przecież już pierwsze Dark Forces pokazało, że da się zrobić dobrego singla w tym uniwersum.

DaeL: Zgadzam się z Allorem. Gra jest dobra, ale wydaje mi się, że w powszechnych peanach na jej część wybrzemiewa trochę ulga, że Upadły Zakon nie został skopany, jak kilka innych wydanych ostatnio gier i filmów z tego uniwersum. Nie sądzę, abyśmy za 15-20 lat wspominali ten tytuł tak, jak dziś wspominamy X-Winga, Tie Fightera, serię Jedi Knight czy KotOR-y. Rzekłem.

Smuggler: Dla mnie to rozczarowanie roku. Powody opisałem w minirecenzji w tamtym numerze, więc powiem tylko, że nie rozumiem zachwytów nad tym parkourem osadzonym w realiach SW.

Krigore: Nie no, będę bronił niczym Rejtan skrzyżowany z Neo, leżący pokotem przy wejściu do biblioteki na Ossus. To gra, która pokazuje, że można tworzyć świetne, klimatyczne gry w świecie Star Wars. Czekam na więcej!

02

RESIDENT EVIL 2 (EX AEQUO)

Otton: Capcom wszedł w ten rok z buta i pokazał, jak powinno się odświeżać stare gry, by naprawdę zostało w nich tylko to, co jest dobre nawet bez podparcia sentymentami... poza nie zaimplementowanym niestety story zappingiem. Tym niemniej czapki z głów za kapitalne połączenie w jednym pudełku tego, co w Residencie najlepsze – struktury pierwszych odsłon z inspirowanym czwórką gameplayem.

Ninho: Nie mogę zgodzić się z „inspirowanym czwórką gameplayem", bo to raczej miks tego, co zapoczątkowało RE4 z piątką i szóstką. Zresztą kluczowe jest tutaj umiejętne wykorzystanie RE Engine'u i połączenie starego z nowym. Brak zappingu to i moim zdaniem spory minus.

Davy Strange: Jako osoba, która z Residentów przeszła tylko „czwórkę" i „piątkę", a wyżej wymieniony zapping musiała wygooglować, stwierdzam, że remake „dwójki" to arcydzieło. Projekt posterunku, wyważenie tempa rozgrywki, wreszcie poczucie zaszczucia – wszystko się tu pięknie zgrało.

9kier: Pograłam trochę i było nawet w porządku, ale dziwię się, że nie poprawiono mechanizmów mających wytatuowane na twarzy „jestem starą grą". Mam na myśli choćby użeranie się z ekwipunkiem (mogę nosić cztery długie deski, lecz przy zapełnionych slotach już małego klucza nie jestem w stanie wsadzić do stanika albo między zęby) czy źle zrobione skrypty (gaszę i zabijam płonącego zombiaka, wychodzę z pomieszczenia, wracam, a on znowu tam jest i znowu płonie). Niby mamy 2019, a jednak nie do końca.

ROZCZAROWANIE

02

GHOST RECON BREAKPOINT (EX AEQUO)

Ninho: Cóż ja mogę rzec, straciłem na tę grę ponad 30 godzin i z każdą chwilą męczyłem, irytowałem i nudziłem się coraz bardziej. Kwintesencja wszystkiego tego, co złe w produkcjach Ubisoftu. Mamy więc ogromny, ale w dużej mierze pusty otwarty świat, ogromną liczbę powtarzalnych misji, wciśnięty na siłę rozwój postaci i ekwipunku oraz wisienkę na torcie w postaci mikrotransakcji. A na dokładkę dawno nie widziałem równie głupich przeciwników, a w grze AAA chyba nigdy.

Mac Abra: A ja, widząc jak on się męczy z obowiązku, nawet nie próbowałem zagrać, bo nie jestem masochistą.

Otton: Breakpoint jest żywym dowodem na to, jak wielką krzywdę wyrządził graczom sukces pierwszego The Division. Do jego premiery szczytowym osiągnięciem Ubisoftu był Assassin, więc każda kolejna gra stawała się Assassinem w innych realiach. Niestety, wolałem chyba ten stary „wzorzec".

Bastian: Wildlandsy dawały jeszcze radę, choć nie były już w trakcie premiery szczególnie dobrą grą. Breakpoint zawodzi na każdej linii. Już ogrywane przeze mnie w trakcie Gamescomu demo wzbudziło we zero emocji.

OKIEM SMUGGLERA

Przyznam, że chciałem sobie tu pomarudzić, ale zrobiwszy listę gier AD 2019, które miło wspominam: Disco Elysium, The Outer Worlds, A Plague Tale, RDR 2, nowy CoD, Metro Exodus kilka retroshooterów, w tym i polskie tytuły, Gears 5, z tymi które mnie rozczarowały (Upadły Zakon, aaaaależ trauma, dawno nie byłem tak wkurzony na żadną grę) muszę powiedzieć, że to był całkiem przyzwoity rok. (Szczególnie, że to w 2019 dano mi nadzieję na kolejny Mass Effect, jeeee!).

METRO EXODUS

01

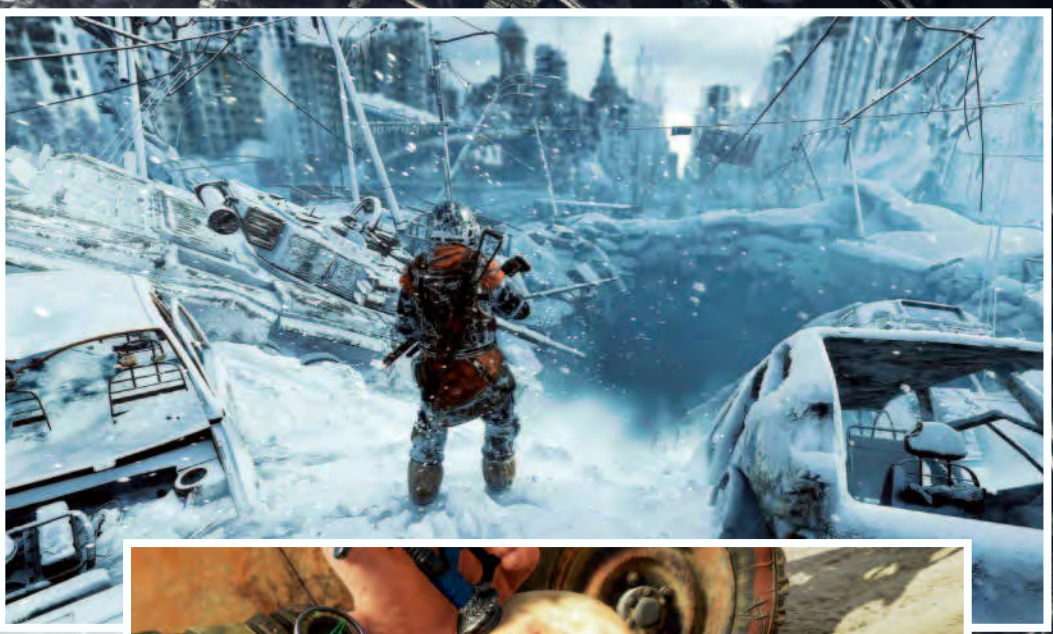
Ninho: Odważne i udane odświeżenie założeń serii Metro. Otwarte poziomy sprawdzały się świetnie i przywodziły na myśl Stalkera, strzelanie i personalizację broni 4A Games mogłoby wykładać na wyższej uczelni, a to wszystko okraszone zostało fenomenalną muzyką Oleksija Omielczuka, która wryła mi się w pamięć jak nic innego w tym roku. Nierozerwalnie wiąże się z mocnym, emocjonalnym zakończeniem wieńczącym trylogię.

Cursian: Metro to jedna z nielicznych serii, które pięknie rozwijają się z każdą kolejną odsłoną. Podczas skradania się irytuje nieco głupiejąca sztuczna inteligencja, a fragment z „zarobaczonym" tunelem doprowadził mnie do szewskiej pasji, ale cała reszta wypada świetnie. Mniej „horrowaty", ale wciąż pierwszorzędny klimat, majsterkowanie przy broni, sympatyczni, choć nieco jednowymiarowi towarzysze i umiejętne przeplatanie akcji ze spokojnymi, pełnymi refleksji etapami w pociągu.

Otton: Moimi faworytami na to miejsce były oba tegoroczne hity Capcomu, ale przewaga Exodus polega przede wszystkim na tym, że jest bardziej uniwersalne. Nie chcę też grze niczego umniejszać, bo sam połknąłem ją w jeden weekend, nie odrywając się w zasadzie od konsoli. Zauroczyła mnie różnorodnością świata, do którego trafiają bohaterowie po opuszczeniu tuneli. Nagle okazało się, że jest w tu miejsce zarówno na śnieżyce, jak i Mad Maksa. Do tego bardzo umiejętne połączenie liniowych fragmentów z minisandboksami – pozwalającymi odsapnąć, ale nie wybijającymi z narracji. Warto!

Bastian: Twórcze rozwinięcie założeń poprzednich części. 2033 i Last Light kupiły mnie totalnie klimatem, rozgrywką i prowadzeniem fabuły – w Exodusie twórcy po prostu przeprojektowali skostniałe już mechanizmy i w sprytny sposób wprowadzili otwarte, pełne aktywności lokacje.

Allor: Ja chciałbym tylko dodać do tego stronę technologiczną, bo gra nie tylko korzysta z większości nowoczesnych rozwiązań, z ray tracingiem na czele, ale dodatkowo bardzo dobrze wygląda. Fakt, niekoniecznie na podstawowych konsolach, ale na dobrym pececie to uczta dla oczu, zwłaszcza w dodatku i gdy ma się RTX-a.



OKIEM **WITOLDA**

Od początku 2019 wiedziałem, jakie tytuły znajdą się na szczycie mojej listy gier roku. Kojima po Phantom Pain miał u mnie nieograniczony kredyt zaufania, a Death Stranding okazało się najlepszym, z czym miałem do czynienia od dawien dawna – i nawet jeśli fabularnie poczułem się ciut zawiedziony, rozgrywka wynagrodziła mi wszelkie braki. Jest po prostu niesamowicie dopracowane, angażujące i oryginalne, a przy tym naprawdę pozwala nam się poczuć jak kurier na postapokaliptycznej Ziemi. O WoW-ie Classic chyba pisać nie muszę – czekałem na niego 13 lat (zdążyłem tylko na samą końcówkę vanilli) i spełnił moje oczekiwanie prawie w 100%. Z czasem zatęskniłem co prawda za niektórymi nowoczesnymi rozwiązaniami (jak np. rotacja bardziej skomplikowana niż jeden czar), ale cóż, taki już jego urok. O trzecie miejsce bije się w tym roku aż za dużo gier, ale w tej chwili wskazałbym na The Outer Worlds. Nie sądziłem, że kiedykolwiek polubię się z FPS-owym erpegiem, a tu proszę, spędziliśmy razem wiele bardzo przyjemnych godzin.

ROZCZAROWANIE

01 ANTHEM

Ninho: Nie żałuję, że zrezygnowałem z gry i oddałem kod Bastianowi, jeszcze przed rozpoczęciem zabawy. Anthem wyglądał ładnie na grafikach koncepcyjnych, na gameplayach też, a jak było później – wiemy wszyscy.

Otton: Wyjątkowo męcząca gra z przeciwnikami, którzy na pewnym etapie stają się gąbkami na pociski. Wtórna, nudna, przemielona przez różnych producentów dziesiątki razy. Może i uszłaby jako kolejny projekt Ubisoftu, ale stworzyło ją BioWare. Ich dokonań przypominać nie trzeba – i dlatego jest to podwójnie smutna sprawa.

enki: Trudno nie wyciągać wniosków, że pomysł na tę grę padł na którymś z zebrań zarządu, który też chciał mieć swoją wersję Destiny/The Division/Warframe – i zlecić jego produkcję swemu najbardziej utytułowanemu studiu. W zasadzie mógłbym podobne zdanie wygłosić przy każdym z naszych pozostałych rozczarowań. Zauważyliście, że absolutnie wszystkie to strzelanki?

Bastian: A ja się, kurła, całkiem dobrze wespół z Allorem bawiłem, jeśli patrzeć na to jako Całkiem Niezły Symulator Iron Mana Połączony z Loot Shooterem. Dużo grindu, dużo skostniałych mechanizmów. Podstawy Anthem miał całkiem niezłe, ale utonął w morzu niejakości gameplayu, braku pomysłu na endgame i mało wiarygodnemu zawiązaniu akcji.

Smuggler: Dla mnie Anthem nie jest rozczarowaniem. Bo jeśli idziesz do podłej knajpy, gdzie najlepszym daniem jest danie w mordę, to chyba nie rozczarowuje cię, że kotlet jest wysuszony na wiór, ziemniaki przypominają w smaku plastelinę, a surówka wygląda jakby wcześniej ktoś ją zjadł i zwrócił. A takie nastawienie miałem do Anthem, po tym co BioWare zrobiło z Andromedą i po tym, co czytałem o problemach z produkcją. Wiedziałem, że to będzie kiepskie – i było. Zatem nie jestem rozczarowany. Rozczarowany (i to jak!) to jestem Upadłym Zakonem. I have spoken!

NAJLEPSZA GRA PRZYGODOWA

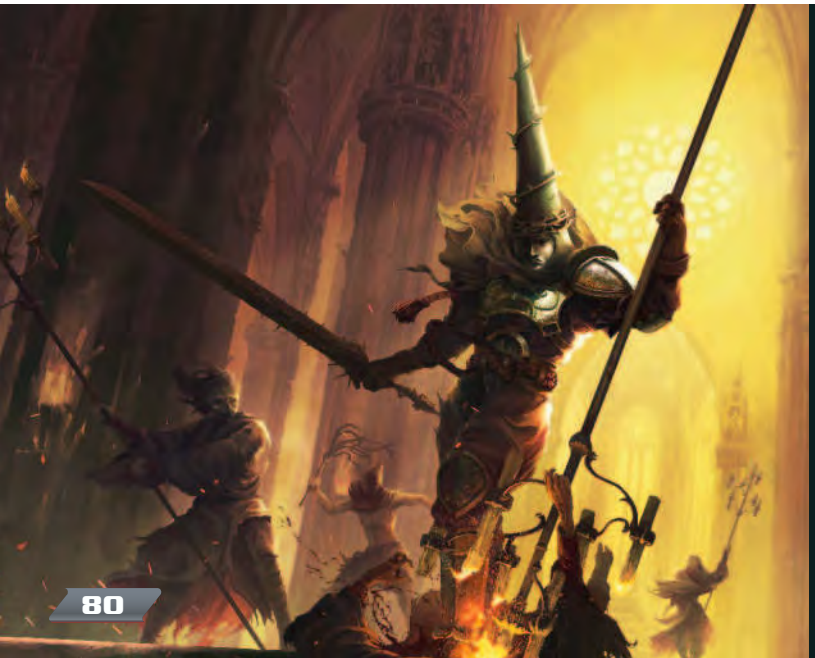
01 **The Council**
02 **A Short Hike**
03 **Heaven's Vault**

Odcinkowa opowieść autorstwa Big Bad Wolf to oddech świeżości w gatunku przygodówek, które choć wyrosły z point'n'clicków, wcale nie muszą wracać do źródeł, by oferować dużo zabawy – nieliniowej do tego. Nad A Short Hike, niedługą, ciepłą wędrówką po górach, szczególnie rozpływała się w tym roku 9kier, czym zdecydowanie zachęciła mnie do tego, by wkrótce po tę grę sięgnąć. Ja zaś z przyjemnością ograłem i pouczyłem się nowego, wymyślonego specjalnie na potrzeby gry języka w Heaven's Vault stworzonym przez specjalistów od opowiadania historii, Inkle. Ale to nie wszystko, bo fani pikselowego horroru powinni być usatysfakcjonowani spotkaniem z Yuppie Psycho, a entuzjaści Lovecrafta i... komedii – Gibbous: A Cthulhu Adventure. ***[enki]***

NAJLEPSZY TRYB WIELOOSOBOWY

01 **Modern Warfare**
02 **Tetris 99**
03 **Fifa 20**

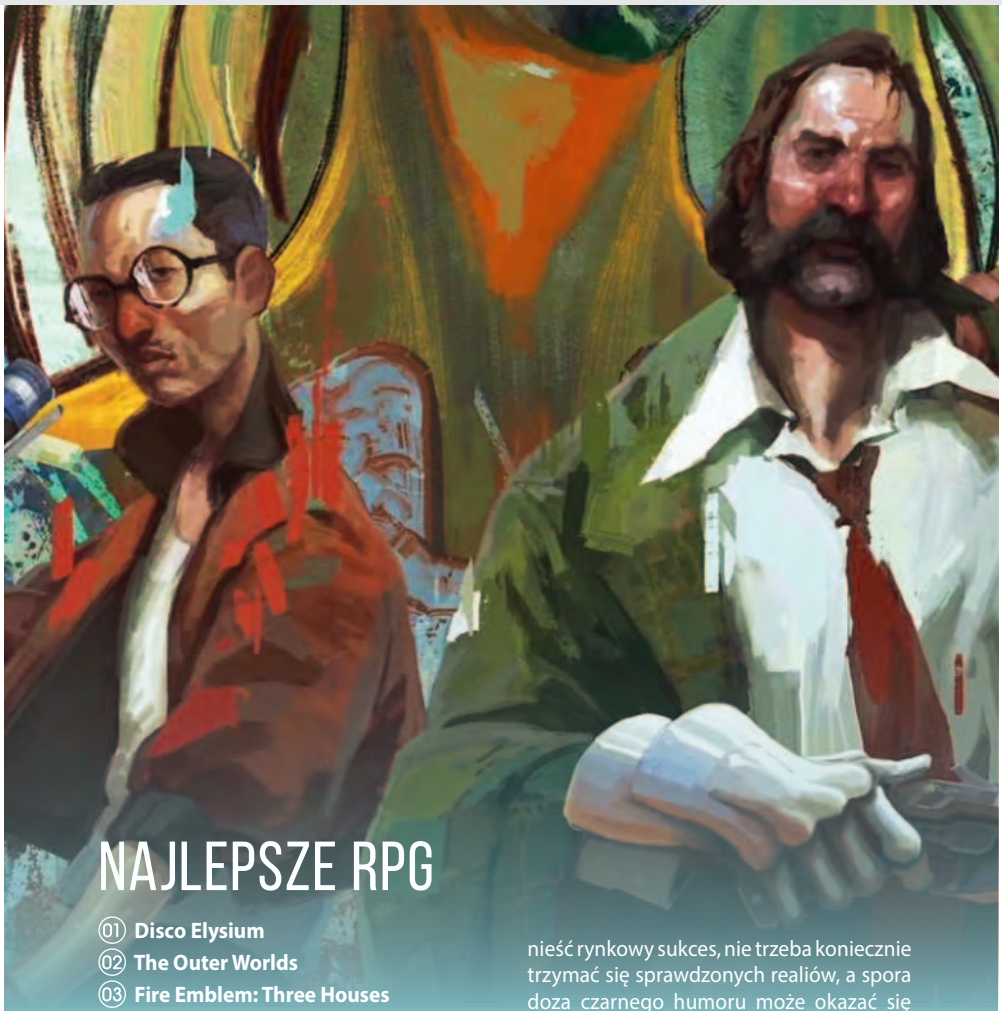
Tegoroczna nieobecność rywala ze stajni EA nie wpłynęła demotywująco na Activision. Modern Warfare w sieci naprawdę błyszczy – i przy okazji zaskakuje masą elementów kojarzących się do tej pory głównie z Battlefieldem. Infinity Ward próbowało nieco zerwać z łatką radosnego berka i jak najbardziej im się to udało. Nie może więc dziwić zwycięstwo gry w tej kategorii. Kto z nas mógłby jednak rok temu przypuszczać, że tuż za nią znajdzie się... Tetris 99. To śmiała i nietuzinkowa wariacja na temat szalenie popularnego w ostatnich latach gatunku Battle Royale. Rywalizacja w układaniu klocków i możliwość drobnych interakcji między prawie setką graczy podbiło serca również sceptyków. Jak co roku po sieci świetnie gra się też w nową odsłonę kopanej autorstwa EA. Na wyróżnienie zasługuje zwłaszcza tryb Volta, który fajnie przełamuje monotonię wielkiego futbolu. ***[Otton]***



NAJLEPSZA GRA PLATFORMOWA

01 **Blasphemous**
02 **Super Mario Maker 2**
03 **My Friend Pedro**

Nie obrodziło w tym roku specjalnie w biegoskakanki, co zostało zresztą uwypuklone przez fakt, że powyższe tytuły to wszystkie zgłoszone w naszym wewnętrznym głosowaniu. I tak – Mario zgarnął u nas dychę, ale to stylowy, mroczny soulsike Hiszpanów z The Game Kitchen zawładnął wyobraźnią większej rzeszy redakcyjnych pismaków i pismaczek. My Friend Pedro okazał się zaś książkowym przykładem gry jednej, ale za to znakomitej sztuczki, która pozostanie w naszej pamięci zapewnie dłużej niż sam tytuł i być może da podwaliny pod lepszy sequel. ***[enki]***



NAJLEPSZE RPG

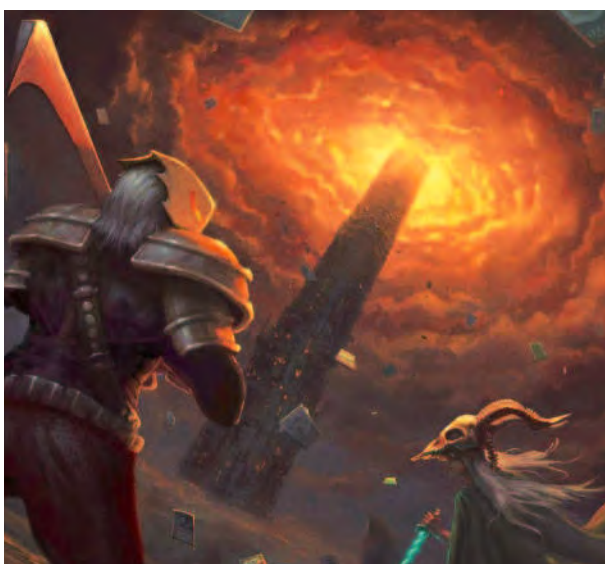
01 **Disco Elysium**
02 **The Outer Worlds**
03 **Fire Emblem: Three Houses**

Redakcyjna brać za najlepsze RPG uznała tegorocznego czarnego konia, czyli Disco Elysium. Mało kto spodziewał się chyba, że opowieść o zapijaczonym detektywie szturmem wedrze się do ścisłej czołówki najlepiej ocenianych gier tego roku. W chwili, gdy to piszę, na Metacriticu lepiej wypadają tylko switchowa wersja Dragon Quest XI i pecetowe RDR 2. Z racji na specyficzny model rozgrywki wyżej wymienionego, znacznie bliżej mi do wicelidera naszego zestawienia, czyli The Outer Worlds. Za sprawą tego tytułu Obsidian zdołał udowodnić, że aby odnieść rynkowy sukces, nie trzeba koniecznie trzymać się sprawdzonych realiów, a spora doza czarnego humoru może okazać się całkiem sensowną przyprawą. Na ostatnim stopniu pudła znalazła się z kolei produkcja, która jest dla mnie jedną z nielicznych pokus, dla których czasem rozważam zakup Switcha. Gigantyczne taktyczne RPG, na którego pełne ukończenie trzeba poświęcić nawet 200 godzin? Toż to mokry sen każdego nerda! Swoimi głosami 9kier zawróciła uwagę na Sunless Skies, zaś ja chciałbym przypomnieć o istnieniu GreedFalla, świetnego SpellForce III: Soul Harvest oraz sympatycznego dungeon crawlera inspirowanego baśniami z naszej części Europy, czyli Operencia: The Stolen Sun. ***[Cursian]***

NAJLEPSZA GRA LOGICZNA

01 **Baba Is You**
02 **Tetris 99**
03 **Manifold Garden**

Niekwestionowanym zwycięzcą 2019 w kategorii gier logicznych okazała się rewelacyjna, wściekle innowacyjna i angażująca produkcja Baba Is You, która aż u trojga redaktorów wylądowała na pierwszym miejscu. Kiedy próbuję o niej opowiadać, wydaje się nudna jak flaki z olejem, ale uwierz na słowo – warto kupić ją w ciemno. Zaraz za nią w redakcyjnym rankingu uplasował się multiplayerowy Tetris 99, a potem stylowy i relaksujący Manifold Garden. Wśród propozycji znalazły się jeszcze dwie – Superliminal bazujący na zabawie perspektywą oraz Golf Peaks, w którym... gra się w golfa. ***[9kier]***



NAJLEPSZA GRA STRATEGICZNA

01 **Slay the Spire**
02 **Total War: Three Kingdoms**
03 **Anno 1800**

Cieszy mnie niezmiernie, że mimo pokaźnej liczby strategii pierwsze miejsce w kategorii zajęło Slay the Spire – fantastyczna gatunkowa hybryda, gra roku zarówno moja, jak i enkiego. Srebrny i brązowy medal trafiły do zasłużonych serii, kolejno do Total War: Three Kingdoms oraz Anno 1800. 2019 obfitował w gry strategiczne, w tym prawdziwe perły takie jak They Are Billions, Oxygen Not Included, Planet Zoo czy Dicey Dungeons. Niesamowite zresztą, że wszystkie wymienione w ostatnim zdaniu należą do tej kategorii, choć jedna jest RTS-em, druga symulatorem kolonii, trzecia tycoonem, a czwarta bazuje na rzutach kostką. ***[9kier]***

NAJLEPSZA GRA USŁUGA

01 **League of Legends**
02 **World of Warcraft**
03 **Call of Duty Mobile**

Tego typu zestawienia to zawsze swego rodzaju konkurs popularności i nie inaczej jest w tym przypadku, choć za sukcesem LoL-a stoją twarde liczby. Na swoje 10-lecie flagowy tytuł Riotu przeżywa prawdziwą drugą młodość, odzyskawszy pierwsze miejsce na Twitchu oraz prowadząc w różnych zestawieniach gier multi – również w Polsce. Blizzard zaś, mimo wpadek wizerunkowych, od aż piętnastu lat prowadzi WoW-a tak dobrze, że wciąż potrafi przyciągnąć przed ekrany tłumy na premierę dodatków czy... wersji Classic. CoD Mobile to mimo szacownego „nazwiska" w tym towarzystwie młodzieniaszek, ale wychodzi na to, że prowadzony jest przez developerów tak, jak wyobrażalibyśmy sobie kariery wszystkich wiodących tytułów mobilnych. Zestawienie byłoby jednak wadliwe i nieszczere, gdyby wśród tutejszych produkcji nie pojawił się oczywiście również sam... Minecraft. ***[enki]***

NAJLEPSZA GRA AKCJI/PRZYGODY

01 **Star Wars Jedi: Upadły Zakon**
02 **Devil May Cry 5**
03 **Sekiro: Shadows Die Twice**

To był bardzo mocny rok w tej, dość szerokiej trzeba zaznaczyć, kategorii. Choć najpewniej Smuggler się ze mną nie zgodzi, Upadły Zakon zasłużył na wyróżnienie *[Nie! – Smg]*. To bardzo efektowna gra, która pozwala poczuć się jak prawdziwy Jedi (choć Smuggler pewnie powiedziałby, że raczej jak skacząca małpa), a przy tym opowiada naprawdę dobrą historię. Nieco soulsowa walka nie każdemu przypadnie do gustu, ale nie zmienia to faktu, że została wykonana wzorowo, a odbijanie pocisków szturmowców to prawdziwy majstersztyk. Uderzając w prywatną nutę, oczywiście żal ściska mi duszę, gdy pomyślę, że nie zwyciężył Devil May Cry 5 – nie bez przyczyny najlepiej oceniona przeze mnie gra w 2019 roku. Minione 12 miesięcy pokazało zresztą, że nie tylko Capcom jest obecnie jednym z najlepszych „dużych" developerów, ale też wciąż na rynku znajdzie się miejsce dla dopieszczonych do granic możliwości gier, które koniec końców serwują po raz kolejny to samo – tak było w przypadku Resident Evil 2, tak też stało się z DMC. Efektowna walka, łączenie kombosów, przesadzona historia – czego chcieć więcej? Jeśli twoja odpowiedź brzmi: nieco mniej zręcznościowej, za to zdecydowanie bardziej taktycznej walki – to ucieszy cię znajdujące się na trzecim miejscu Sekiro. Tak niska pozycja to chyba znak czasów – do tej gry nie można bowiem usiąść na kwadrans, jak choćby do DMC i poczuć się jak bóg w trakcie szlachtowania dziesiątek przeciwników. Tutaj każda potyczka wymaga skupienia i wyczucia czasu, a zły ruch kończy się plansza z napisem „game over". Czy to źle? Niby nie, ale zniszczone podczas rozgrywki pady mogłyby powiedzieć coś zgoła innego. Ale pady głosu, na szczęście, nie mają. ***[Ninho]***

NAJLEPSZY HORROR

01 **Resident Evil 2**
02 **The Beast Inside**
03 **Yuppie Psycho**

W ubiegłorocznym zestawieniu zabrakło tej kategorii, ale też nie mieliśmy tylu dobrych dreszczowców do ograna. Mimo sporej konkurencji, wygrana Resident Evil 2 nie dziwi, bo i nie może dziwić. Ten wiekowy survival horror został nie tyle odświeżony, co poskładany od zera z zupełnie nowych klocków, ale zrobiono to z klasą i szacunkiem dla materiału źródłowego, więc w grze odnaleźli się zarówno weterani serii, jak i nowi gracze, a to już samo w sobie zasługuje na ogromne uznanie. Na drugim miejscu plasuje się rodzime The Beast Inside – rzecz niepozorna, ale zdecydowanie mniej przekombinowana, a przy okazji straszniejsza od całkiem niezłych gier autorstwa Bloober Team. Trzecie miejsce na podium zajęło Yuppie Psycho; ten skromny indyk skradł serce 9kier, która doceniła dziwaczny klimat opowieści o wiedźmie grasującej w korporacyjnym wieżowcu. Dla miłośników body horroru podlanego posoką z pikseli pozycja obowiązkowa. ***[Siekiera]***

NAJLEPSZA MUZYKA

01 **Metro Exodus**
02 **Fire Emblem: Three Houses**
03 **They Are Billions**

Ile osób, tyle opinii – można by skwitować kategorię muzyki. Stąd też nikogo chyba nie zdziwi fakt, iż Metro Exodus zwyciężyło o włos. Nie oznacza to jednak, że niezasłużenie – Aleksiej Omielczuk skomponował piękny motyw przewodni, a cały soundtrack idealnie współgra z wydarzeniami na ekranie. Dość napisać, że zakończenie gry wybrzmiewa tak mocno właśnie dzięki wykorzystanym w nim utworom. Bez spoilerów – końcową podróż samochodem zapamiętam na bardzo długo, w dużej mierze, dzięki budującym napięcie utworom „Race Against Fate" i „Dawn of Hope". Majstersztyk. Uznanie redakcji zyskała także muzyka z Fire Emblem: Three Houses. I nic dziwnego, skoro za jej produkcję wzięło się trzech wyśmienitych muzyków – Hiroki Morishita, Rei Kondoh oraz Takeru Kanazaki. Podium zamyka wynik współpracy Nicolasa Diteriksa z Johannesem Voglem, który przewodził Bratysławskiej Orkiestrze Symfonicznej(*). Dzięki tej współpracy bronienie swoich włości i próby przeżycia w apokaliptycznej rzeczywistości They Are Billions nabiera większego, podnioślejszego znaczenia. Wśród walczących o pierwsze trzy miejsca znalazło się zresztą zdecydowanie więcej gier, choćby A Plague Tale: Innocence, Blasphemous, Katana Zero, Anno 1800 czy Days Gone ze świetnymi kompozycjami Nathana Whiteheada. ***[Ninho]***

(*) która ma na swoim koncie o wiele więcej soundtracków do gier – muzyków orkiestry można usłyszeć m.in. w Castlevanii, Batman: Arkham Origins, Assassin's Creed III

NAJLEPSZA BIJATYKA

01 **Mortal Kombat 11**

Mała anegdota: w redakcyjnym głosowaniu początkowo o włos z MK11 wygrał Super Smash Bros. Ultimate – co sprawiło, że łaziłem po redakcji i szukałem, kogo by tu nie wyzwać na dżentelmeński pojedynek w MK11 i wytłumaczyć przy padzie, że jednak się pomylił. Okazało się to jednak zbędne, gdyż... SSBU wyszedł w grudniu 2018 roku, o czym wszyscy zajarani tym tytułem po prostu zapomnieli. Honorowa wzmianka jednak należy się tak czy inaczej – choćby za to, jak pięknie ta gra jest rozwijana – pewnie dlatego zapisała się nam w pamięci jako świeżynka. Nie zmienia to jednak faktu, że ostatecznie to Mortal Kombat 11 okazał się najlepszą według redakcji bijatyką 2019 roku. W pełni zasłużenie! Niesamowite jest, jak kompleksowo twórcy podeszli do tłumaczenia mechaniki nowym graczom – jeśli ktoś chce dogłębnie zrozumieć zasady okładania się po buziach w uniwersum Sub-Zero i Scorpiona, lepiej nie może trafić – sam tutorial zajmuje tu więcej niż przejście niejednego Call of Duty w całości. Serio. Patrząc zaś całościowo – to świetna, głęboka i równie atrakcyjna wizualnie, co brutalna odsłona kultowej serii. Idzie z duchem czasu, jest łatwa w podstawach i szalenie wręcz wymagająca, jeśli chcemy stanąć w sieciowe szranki z topką graczy po drugiej stronie kabla. ***[Krigore]***

NAJLEPSZA GRA SPORTOWA

01 **FIFA 20**
02 **eFootball PES 2020**
03 **Football Manager 2020**

Choć jeszcze rok temu kwestionowałbym takie wyniki, to w 2019 nie mogę się nie zgodzić – FIFA 20 to obecnie najlepsza gra sportowa. Oczywiście drugi w tej kategorii PES 2020 ma może bardziej zaawansowany silnik meczowy i najbardziej realistycznie wyglądające mecze piłkarskie, jednak nie wybieramy tutaj najlepszej symulacji. A jako gra produkcja EA Sports najzwyczajniej w świecie wypada znacznie lepiej. W dużej mierze dzięki uzależniającemu trybowi Ultimate Team, w którym każdy może tworzyć własną drużynę złożoną z dawnych i obecnych gwiazd futbolu. Jest to zresztą przykład doskonałej monetyzacji – choć zespół idealny można zbudować zupełnie od zera bez wydawania choćby złotówki – dzięki wygrywaniu meczów i/lub skutecznemu handlowaniu zawodnikami – to pieniądze za paczki z losowymi piłkarzami w FUT w ubiegłym roku stanowiły 1/3 przychodów całego EA Games. Kura znosząca złote jaja. Podobnie, choć w mikroskali, można nazwać Football Managera. Rokrocznie gra ta okupuje najwyższe miejsca w rankingach steamowych bestsellerów i tym razem nie było inaczej. Miejsce trzecie jest więc jak najbardziej zasłużone, można jedynie zastanawiać się, czy FM nie powinien znaleźć się wśród strategii. ***[Ninho]***

NAJLEPSZA FABUŁA

01 **Disco Elysium**
02 **A Plague Tale: Innocence**
03 **The Council**

Disco Elysium to, nie oszukujmy się, nie ściana, tylko cały mur tekstu, ale jakżeż on został napisany! System świata wewnętrznego głównego bohatera – pomagającego lub wręcz przeszkadzającego w jego śledztwie – to coś nowego i pięknego, podobnie zresztą jak i zmęczone miasto Revachol, w którym osadzono grę. A Plague Tale osobiście lubię za inne jego przywary, ale nie ulega dla mnie wątpliwości, że historia w nim opowiedziana potrafi chwycić za serce, a nawet podnieść na duchu. The Council natomiast to bardzo udana moim zdaniem wyprawa zarówno w alternatywny XVIII wiek spisków i knowań, a jeszcze bardziej – świat nieliniowej fabuły. Koledzy i koleżanki po piórze wskazują również w tym roku na takie tytuły jak A Short Hike, Metro Exodus, Control i Spellforce III: Soul Harvest, a ja na koniec wyróżnię jeszcze ksenolingwistyczny Heaven's Vault. ***[enki]***

NAJLEPSZY SHOOTER

01 **Metro Exodus**
02 **Gears 5**
03 **Modern Warfare**

Przyznaję, nie miałem jednego, wyraźnego faworyta. Przy całym tym natłoku strzelanek w 2019 roku nie było ani jednej, która wybiłaby się w moim prywatnym rankingu w znaczący sposób nad pozostałe. Redakcyjny vox populi zdecydował jednak, że wygrywa Metro Exodus. To bez wątpienia najpiękniejszy FPS, jaki widzieliśmy, i równocześnie tytuł, który w bardzo satysfakcjonujący sposób zamyka historię Artema. To klasyczna gra drogi i równocześnie shooter, który zrywa z tradycją serii – dzięki czemu, podróżując pociągiem i zatrzymując się na kolejnych przystankach, zobaczymy kawał postnuklearnej Rosji. Oprócz Exodusa na podium zameldowali się Gears 5 – czyli bardzo rzetelnie zrobiony ciąg dalszy zmagań mieszkańców Sery z nie-tak-do-końca wybitą i przeobrażoną Szarańczą. Trzeci tytuł to z kolej nowy Modern Warfare, który sprawił, że seria Call of Duty zbliżyła się do Battlefielda bardziej niż kiedykolwiek indziej i wpuścił na arenę internetowych zmagań taktykę i kamperów. Co, jak się okazuje, wcale takie złe nie było. Jak widać, tym razem medale rozdaliśmy w gronie sequeli i uznanych już serii gier. Niby trochę nuda i brak świeżości – ale zapewniam, że emocji podczas grania nie brakowało. ***[Krigore]***

NAJLEPSZY WYGLĄD

01 **Control**
02 **Metro Exodus**
03 **Death Stranding**

Control to pierwsza gra, która tak dobrze korzysta z ray tracingu. Niby realistyczne odbicia w wodzie, szybach czy błyszczących posadzkach to tylko bajer, podobnie jak normalnie zachowujące się cienie, ale świetnie podkreślają klimat wnętrz – i jeśli już raz zobaczyło się, jak to wszystko będzie wyglądało w przyszłości, ciężko wrócić do brzydszej teraźniejszości. Zwłaszcza że w tym tytule włączenie ray tracingu nie skutkuje drastycznym spadkiem wydajności, a do tego jeszcze sama gra jest jednym z najciekawszych, najbardziej klimatycznych tytułów 2019, nie zaś jedynie demem technologicznym. I można w niego zagrać nie tylko na pecetach, ale także na konsolach, choć rzecz jasna wygląda już wtedy gorzej. Na szczęście ray tracing w tym roku przestanie być domeną li tylko najnowszych kart Nvidii, trafi bowiem także do nowych Xboksów i PlayStation. Całkiem zresztą możliwe, że i AMD pokaże jakiegoś nowego Radeona, który nie będzie gorszy od konkurencji. ***[Allor]***

NAJLEPSZA GRA NA NINTENDO SWITCH

01 **Fire Emblem: Three Houses**
02 **Luigi's Mansion 3**
03 **Ring Fit Adventure**

Pierwsze miejsce bezsprzecznie należy się Fire Emblem: Three Houses. Że to platforma dla dzieci, więc i tytuł pewnie dla dzieci? A gdzie tam! To genialne połączenie jRPG-a z taktyczną turówką. I to – jeśli tak lubisz – hardkorową, przy czym nie chodzi wyłącznie o poziom trudności, ale także o opcjonalny permadeath. Całość utrzymano w klimatach high fantasy, okraszając świetną muzyką i sporą dawką epickości. Jeśli lubisz turówki lub jRPG, to pozycja obowiązkowa, nawet jeśli akurat jeszcze Switcha jakimś cudem nie masz. Co ważne, to w zasadzie trzy gry w jednej, z trzema osobnymi liniami fabularnymi, więc jest tu co robić nawet przez 200 godzin. Większość aktywności jest w niej opcjonalna, więc jeśli np. chcesz się skupić wyłącznie na walce, część szkolną możesz albo ograniczyć, albo całkiem zrzucić na komputer. Kolejne miejsca na Switchowym podium zajęły Luigi's Mansion 3 (coś jak Ghost Busters, tyle że dużo ciekawsze, ładniejsze, a do tego bez Mario) oraz Ring Fit Adventure, czyli RPG, w którym walczy się, ćwicząc. ***[Allor]***

NAJLEPSZA GRA WYŚCIGOWA

01 **F1 2019**
02 **Crash Team Racing Nitro-Fueled**
03 **Dirt Rally 2**

Choć Crash zaskarbił sobie wiele redakcyjnych serc, tak na dystansie wyścigowym musiał uznać wyższość Roberta Kubicy *[no niemożliwym to dla mnie! – Bastian]*. W tym roku za najlepszą wyścigową grę uznaliśmy bowiem F1 2019, czyli kolejną odsłonę nabierającej rozpędu flagowej serii Codemasters. Tegoroczne zmiany nie ograniczyły się do podrasowanej grafiki – wprowadzono bolidy i weekendy wyścigowe rozgrywane według zasad z Formuły 2, moduł multiplayer rozbudowano o liczne opcje personalizacji, lepszy matchmaking i wyzwania dla aspirujących esportowców, natomiast dla amatorów samotnej jazdy przygotowano tryb kariery nieśmiało przyprószony filmowymi przerywnikami fabularnymi.

Może i F1 2019 nie jest ścigałką naszych marzeń, ale sama konkurencja nie walczyła o ten tytuł zbyt zażarcie – Assetto Corsa Competizione jest skierowana do wąskiego grona odbiorców, DiRT Rally 2.0 nie przekonał do siebie fanów kilkuletniego poprzednika, a GRID jak zwykle nie wyszedł ani świetnie, ani słabo. ***[Davy Strange]***

NAJLEPSZA GRA NA PC

01 **Disco Elysium**
02 **Oxygen Not Included**
03 **Total War: Three Kingdoms**

Poletko gier wyłącznie klawiaturowo-myszkowych to już od kilku lat domena niemal wyłącznie produkcji strategicznych, ale w tym roku na pierwsze miejsce wspiął się znakomity ze wszech miar erpeg udający przygodówkę point'n'click, o którym w naszym zestawieniu gier roku piszemy wielokrotnie. Klei wreszcie wydało w tym roku swój symulacyjny tycoon o budowaniu bazy we wnętrzu asteroidy, połączony z rozbudowaną symulacją fizyki cieczy i gazów, spalania kalorii czy... załatwiania potrzeb fizjologicznych (i sprzątania takich wypadków). Na podium wspięło się również zasłużone Creative Assembly ze swym spektakularnym, realistyczno-fantastycznym ukazaniem historii dawnych Chin. Wyróżnić natomiast koniecznie należy również wielkie Anno 1800 i skromne (ale równie grywalne) Dicey Dungeons Terry'ego Cavanagha. No i pecetową wersję Red Dead Redemption II. ***[enki]***

NAJLEPSZA GRA NA XBOX ONE

01 **Gears 5**
02 **Outer Wilds**
03 **Creature in the Well**

To niestety kolejny dyskretny rok w wykonaniu Xboksa. Wobec tego ciężko było wskazać na liście choć jeden prawdziwy exclusive – nawet Gears 5, nową odsłonę sztandarowej dla platformy Microsoftu serii, można zaliczyć na PC. To gra The Coalition zaprezentowała się w tym roku na XBO najlepiej. Wystarczyło postawić na sprawdzone rozwiązania w postaci soczystych walk i napakowanych testosteronem bohaterów (oraz nieustępującą im w niczym bohaterkę) i wzbogacić sporych rozmiarów kampanię elementami otwartego świata, by odnieść sukces. Na wyróżnienie zasłużyło też Outer Wilds, nietypowa przygodówka, opowiadająca o ostatnich 22 minutach przed kończącym dzieje świata wybuchem. Za każdą iteracją udajemy się w innym kierunku próbując odpowiedzieć sobie na pytanie „will the circle be unbroken?". Na XBO warto przyjrzeć się też Creature in the Well, ciekawej hybrydzie pinballa i hack'n'slasha – to na tej platformie, podobnie jak pozostali wyróżnieni, jest w abonamencie Game Pass. ***[Otton]***

NAJLEPSZA GRA NA PS4

01 **Days Gone**
02 **Death Stranding**
03 **Concrete Genie**

Tak naprawdę można by zamienić dwa pierwsze miejsca ze sobą i nikt nie mógłby się przyczepić, a pewnie i większość zgodziłaby się z takim stanem rzeczy. Death Stranding to gra na swój sposób wyjątkowa – w niebywale dobry sposób łącząca muzykę i filmowe prowadzenie narracji, wplatając w to wszystko gameplay. Nic dziwnego, że Kojima stwierdził, że wkrótce zacznie kręcić filmy. On już to robi, tyle tylko, że tworzy obrazy interaktywne. Inna sprawa, że wielu uznało grę za przegadaną, nudną i powtarzalną. Ale w tym tkwi fenomen Death Stranding, że pomimo pozornej monotonii i pętli gameplayowej, zabawa nie nuży. Tutaj mamy zresztą punkt styczny z Days Gone, którego rozgrywka także jest w dużej mierze powtarzalna, acz angażująca. Eksterminacja ogromnych hord sprawiała niezmiennie ogromną frajdę, a do przodu popychała fabuła – mocna i wciągająca. Ostatnia produckja w zestawieniu – Concrete Genie – to przykład, że w ubiegłych 12 miesiącach nie mieliśmy zbyt wielu exlusive'ów PlayStation. Co nie oznacza, że podium zamyka gra słaba – pod względem oprawy, kto wie czy nie najlepsza. ***[Ninho]***

GRY ROKU WEDŁUG CZYTELNIKÓW CDA

01 **Star Wars Jedi: Upadły Zakon**
02 **Devil May Cry 5**
03 **Sekiro: Shadows Die Twice**
04 **Days Gone**
05 **Resident Evil 2**

Paweł Stachyra: W dobie gier-doświadczeń, które przekazują to, co mają do powiedzenia za pomocą atmosfery czy mechanik, Pathologic 2 jest prawdziwym czempionem, który przeczołga cię przez namacalną i bardzo teatralną mizerię, ale zwróci to z nawiązką, jeżeli zdecydujesz się z nią zanurzyć.

Franek Grabarczyk: Devil May Cry 5. Po 11 latach czekania dostaliśmy kolejną odsłonę w serii, gdzie diabeł może zapłakać. Gameplay doszlifowany do perfekcji, muzyka pompuje adrenalinę w żyłach, a fabuła przez cały czas trzyma w napięciu. Akcja nie ustępuje na chwilę, przez co całą grę chcę się grać, nie ma momentu „już mi się nie chce...” tylko bardziej „ale to jest dobre, chcę więcej” i niestety, taki lekki niedosyt zostaje po ukończeniu gry.

Piotr Gołaś: Star Wars Jedi Upadły Zakon to chyba jedna z najlepszych rzeczy związana z marką Gwiezdnych Wojen jaka wyszła w tym roku – obok Baby Yody oczywiście. Wielu graczy długo czekało na tego typu grę w tym uniwersum i w tym roku w końcu ją dostali. Zdecydowanie Moc jest w niej silna!

Andrzej Zapała: Days Gone oraz GreedFall. jedyne które przemówiły do mnie w tym roku, a reszta to szału nie było moim zdaniem.

Dominik Rożniatowski: Total War: Three Kingdoms. Zdecydowanie zasługuje na uznanie. Najlepsza grafika i mechanika gatunku (nie żeby miał dużą konkurencję). Tu po prostu należy się szacunek. Nawet za samo trzymanie się jakości na najwyższym poziomie. Przyjemność z gry większa niż po założeniu ciepłych spodni z kaloryfera. Polecam.

Krzysztof Jarno: The Outer Worlds. Po wykastrowanym z dialogów i systemu rozwoju postaci Falloucie 4 miło było zobaczyć grę od Obsidianu, która podobnie jak New Vegas stawia na fabułę, roleplay własnej postaci, gdzie jej atrybuty i decyzje faktycznie mają jakiś wpływ. Plus dobra dawka humoru też zrobiła swoje.

OKŁADKA ROKU WEDŁUG CZYTELNIKÓW CDA

W tym roku walka o najlepszą „twarz” wydania była niezwykle zacięta i rozstrzygnęła się różnicą zaledwie kilku głosów. Ostatecznie za najlepsza okładkę 2019 roku uznaliście tę z numeru 07/2019, w którym zamieściliśmy obszerną zapowiedź Borderlands 3. Keanu tym razem musiał obejść się smakiem.

08/2019 | 07/2019 | 04/2019

ELITARNA SPACE O

Jeśli lata, to tylko w Cobra Mk III: **DaeL**

Razem zmienili świat gier wideo. I od niemal dwóch dekad szczerze się nienawidzą. Historia Davida Brabena i Iana Bella to w równym stopniu opowieść o geniuszu, jak i o wyjątkowo trudnych charakterach.

Poznali się jesienią 1982 roku, krótko po rozpoczęciu roku akademickiego w Cambridge. I choć obydwaj byli studentami na prestiżowej uczelni, na pierwszy rzut oka różniło ich niemal wszystko. David Braben był popularnym i przebojowym młodym człowiekiem, łatwo nawiązującym kontakty z innymi i już w tak młodym wieku planującym swą przyszłą karierę biznesową. Ian Bell stanowił jego kompletne przeciwieństwo – zamknięty w sobie, nieśmiały nastolatek, dla którego jednym z głównych tematów rozmów była matematyka.

Rok przyjaźni...

Ale nawet tak odmienne osobowości dzięki komputerom i wychyleniu złapali tego samego bakcyla. Bell od dłuższego czasu pracował nad grami na swoim ośmiobitowym BBC Micro. Braben stawiał pierwsze kroki na Acorn Atomie. Pod wpływem sporej ilości wypitego alkoholu postanowili połączyć siły i rzucić świat na kolana.

I choć takie deklaracje zazwyczaj są mocno na wyrost, plan, jaki mieli Braben i Bell, naprawdę był zdumiewający. Chcieli stworzyć trójwymiarowy symulator statku kosmicznego skrzyżowany z grą handlową, pozwalający podróżować po całej, liczącej miliardy gwiazd, Galaktyce. A wszystko to na ośmiobitowych komputerach wyposażonych w 32 KB pamięci operacyjnej. By zrozumieć obłęd całego przedsięwzięcia, wystarczy powiedzieć, że był to czas, gdy triumfy święciły River Raid, Pitfall i Moon Patrol. A Pac-Man uchodził za tytuł, który bardzo trudno jest skonwertować z automatów na mikrokomputery bez ogromnych strat w grafice i oprawie dźwiękowej.

Kiedyś przyjaciele... dziś nie chcą się znać i widzieć.

wielu kufli piwa mogły znaleźć wspólny język. Podczas jednej z wizyt w pubie okazało się, że obydwaj

Tyle tylko, że dwóch studentów miało doskonale uzupełniające się pomysły. I ogromny zapał do ich realizacji. Braben stworzył prosty engine wykorzystujący modelowanie szkieletowe – sposób prezentacji obiektów 3D bez użycia tekstur czy cieniowanych płaszczyzn, wyłącznie poprzez podkreślanie ich krawędzi. W przedstawianiu przestrzeni kosmicznej sprawdził się wyśmienicie. Z kolei Bell wpadł na pomysł proceduralnego generowania świata gry. Wykorzystał ciąg Fibonacciego do stworzenia miliardów planet i ich satelitów. **Elite zmieściło osiem galaktyk w kilku kilobajtach!** Mogło zresztą zmieścić znacznie więcej, bo na wczesnym etapie prac nad grą wszechświat obejmował tych galaktyk... bilion. Ostatecznie programiści pomysł zarzucili, uznając, że i tak nikt nie byłby w stanie rozkoszować się światem tak gigantycznym. I bez tego Elite było grą inną niż wszystkie – **pierwszym prawdziwym sandboksem z otwartym światem**.

...cztery lata kłótni...

Lecz gdy prace nad Elite weszły na ostatnią prostą, coś zaczęło się psuć w relacjach pomiędzy dwoma

ELITE

> Oryginalna wersja, na BBC Micro, została uznana za najlepszą grę w historii tej platformy (i najlepiej się sprzedającą).

> Nabywców wersji na PC ostrzegano lojalnie, że jeśli nie dysponują mocnym sprzętem (6 MHz 80286 lub więcej) gra będzie „klatkować" i lepiej ustawić sobie w opcjach wersję z gorszą – czyli nieteksturowaną – grafiką.

ELITE PLUS

> Dopiero w 1991 pojawiła się jej dopracowana wersja na PC i zdaniem wielu to była jej najlepsza pecetowa wersja aż do końca XX wieku.

1984 1991

PERA (MYDLANA)

Dwaj – jeszcze wtedy – wielcy kumple. Braben i Bell.

Twórcy gry z wydawcami tytułu na C64, czyli chłopakami z Firebird Software, rok 1986.

studentami. Pierwszą kością niezgody stała się kwestia wydawcy. Braben szukał jak największej firmy, która zapewniłaby ich grze stosowną kampanię reklamową i umożliwiła w przyszłości wydanie tytułu na sprzęcie innym niż popularne wyłącznie na Wyspach Brytyjskich BBC Micro i Acorn Electron. Bell, będąc bardziej zachowawczy, nalegał na skorzystanie z usług niewielkiego Acornsoftu, z którym współpracował już wcześniej. Ostatecznie doszło do kompromisu. Braben zgodził się na wydawniczą propozycję Acornsoftu, ale zastrzegł, że nie jest to umowa na wyłączność. I miał już wkrótce z tego zapisu skorzystać.

1984 rok upłynął jednak pod znakiem udanej współpracy z nowym wydawcą. Gra, w wersji na brytyjskie mikrokomputery, trafiła na półki sklepowe pod koniec sierpnia i była jednocześnie najdroższą i najlepiej wydaną grą Acornsoftu. W pudełku, oprócz dyskietek, znaleźć można było między innymi pierwszą w historii literacką adaptację gry wideo w postaci opowiadania „The Dark Wheel" Roberta Holdstocka.

Elite błyskawicznie rozeszła się w stu tysiącach egzemplarzy. Bellowi to wystarczyło. Braben wiedział, że mogą osiągnąć więcej. Po wielu tygodniach namawiania przekonał swojego wspólnika do podpisania kolejnych umów z wydawcami. W końcu Acornsoft nie miał wyłączności na rozprowadzanie gry. A do drzwi Brabena stukali ludzie z Superior Software, Firebird Software, Microplay, a nawet przedstawiciele Nintendo. Pod względem biznesowym decyzja była bez zarzutu. **Do końca lat 80. Elite wydano na niemal każdą liczącą się platformę**, od 8-bitowego ZX Spectrum po 16-bitową Amigę. Łącznie rozeszło się ponad milion egzemplarzy gry. Braben i Bell byli oficjalnie milionerami. Ale drugi z dwójki programistów ciężko znosił wystawienie do wiatru znajomych z Acornsoftu.

FRONTIER: ELITE II

Procedura dokowania (w stacji średniej wielkości) wygląda w sumie identyczne jak sekwencja dokowania z filmu Odyseja Kosmiczna 2001. Ba, w tle leci dokładnie ta sama muzyka.

Wersja CD NICZYM nie różni się od gry wydanej na dyskietkach. A w sumie jest nawet zubożona, bo zapomniano wrzucić tam kilku „fabrycznych" sejwów gry, przydatnych dla początkujących graczy.

FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS

Pierwotnie miał to być „expansion disc" do poprzedniej gry. Ale, z przyczyn opisanych w głównym tekście, finalnie Braben wydał ją jako samodzielny tytuł na przepisanym od nowa engine Elite II. Ale że działał w dużym pośpiechu, efektem była taka masa bugów, że pierwotnie gra ta była praktycznie niegrywalna. Dopiero po serii patchów zyskała uznanie w oczach graczy.

1993 1995

Wszechświat to nie wszystko

Elite to najsłynniejsze dzieło Brabena i Bella. Ale działalność obu programistów nie ograniczała się tylko do prac nad kosmicznymi symulatorami. Szczególnie płodny był Braben, który maczał palce nie tylko w czterech częściach Elite, ale również osiemnastu innych grach. Był między innymi producentem RollerCoaster Tycoon 3 i jego dodatków, a także duchowego spadkobiercy tej gry, czyli Planet Coaster. Ponadto Braben jest jednym z założycieli Raspberry Pi Foundation, a więc organizacji, która stworzyła i promuje tani mikrokomputer będący spełnieniem marzeń miłośników emulacji i majsterkowania. Ianowi Bellowi tworzenie gier nie szło tak łatwo. Poza Elite udało mu się wydać tylko FreeFall – bijatykę na komputery BBC Micro. W latach 90. Bell pracował nad kilkoma innymi tytułami, w tym „psychodeliczną grą o aikido", ale żaden z tych projektów nie został doprowadzony do końca. Bell nie zerwał jednak z programowaniem, po prostu przestał to robić na własną rękę, znajdując zatrudnienie w Autodesku – firmie, która opracowała AutoCAD-a oraz wiele innych narzędzi dla architektów i inżynierów.

Jeden z pierwszych tekstów w prasie branżowej poświęconych Elite.

W 1988 najsłynniejszy duet programistyczny na Wyspach Brytyjskich miał w końcu pęknąć. Braben i Bell bezskutecznie próbowali pójść za ciosem, przygotowując sequel Elite na Commodore 64. Modyfikacje i poprawki wyczerpały ich fizycznie i psychicznie, ograniczenia sprzętu wydawały się niemożliwe do przeskoczenia, a grywalna wersja Elite II wciąż majaczyła daleko na horyzoncie. Na domiar złego dały o sobie znać różnice światopoglądowe, które coraz częściej prowadziły do kłótni pomiędzy mężczyznami. Braben pozostawał zaciekłym wolnorynkowcem i thatcherystą, podczas gdy Bell deklarował się jako twardy lewicowiec.

Dla Bella praca w tych warunkach była mordęgą. Postanowił wziąć wieloletni urlop, powierzając Brabenowi pieczę nad Elite. Zgodził się na przejęcie przez swojego wspólnika praw do tytułu, pobłogosławił jego plany wydania sequela, oczekując w zamian tylko jednego – udziału w zyskach ze sprzedaży drugiej części gry i wszystkich dodatków do niej. W zamian oferował swoje usługi konsultanckie – oczywiście w chwilach, gdy mógł się oderwać od rave'ów, studiowania dalekowschodniego mistycyzmu i tworzenia własnych gier oraz musicali (z których żadne ostatecznie nie ujrzały światła dziennego).

...pięć lat samotności...

Tak oto pod koniec 1988 roku David Braben zaczął od zera. Porzucił plany wydania gry na ośmiobitowce, uznając, że jego wizję udźwignąć mogą być tylko Amiga, Atari ST oraz komputery PC. Cztery i pół roku mozolnej i samodzielnej pracy, w trakcie której zainwestował znaczną część pieniędzy zarobionych na Elite, opłaciły się. **W 1993 światło dzienne ujrzał Frontier: Elite II.** Miejsce generowanej proceduralnie galaktyki zajęły prawdziwe systemy gwiezdne. Biuletyny informacyjne wypełniły się tysiącami zleceń i misji. Modelowanie szkieletowe zastąpiła grafika wektorowa. Przede wszystkim zaś Frontier zerwał ze zręcznościowym modelem lotu, zastępując go prawdziwą symulacją podróżowania w przestrzeni – na czele z zasadą bezwładności. Ambicja po raz kolejny została nagrodzona – również w wymiarze finansowym. Frontier rozszedł się w ponad 500 tysiącach egzemplarzy. Ale blisko ¼ zysków z gry przypadło Bellowi, który nie kiwnął przy niej palcem.

Tak wyglądała zawartość standardowego pudełka z grą Elite na ośmiobitowce. I komu to przeszkadzało?

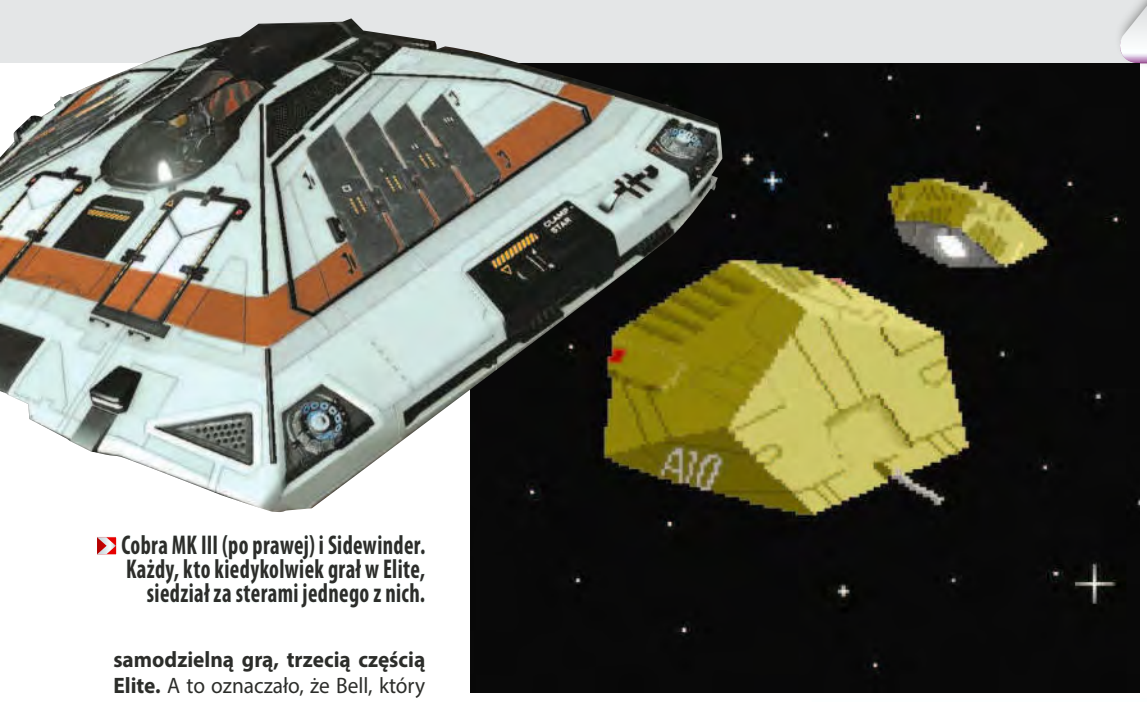
Trudno ocenić, na ile następne kroki Brabena wynikały z frustracji i chęci zerwania współpracy z prowadzącym hulaszczy tryb życia wspólnikiem, a w jakim stopniu wynikały z nieporozumienia. Dość powiedzieć, że Ian Bell do dziś utrzymuje, iż David Braben złamał niepisaną część umowy. Frontier miał bowiem otrzymać duże rozszerzenie w formie pakietu misji. Ale jeszcze w 1993 roku Braben potajemnie zmienił plany. **First Encounters, z rozszerzenia do Frontiera, stał się**

ELITE: THE NEW KIND

To taki nieoficjalny retro-remake oryginalnego Elite z BBC Micro na komputery szesnastobitowe. Stąd jego dość archaiczna jak na owe lata grafika (acz chodziła w wyższej niż oryginalna gra rozdzielce i miała teksturowaną grafikę wektorową). Pojawienie się tej gry nie spodobało się Brabenowi i wskutek jego działań w roku 2002 zakazano jej dalszej dystrybucji.

ELITE: DANGEROUS

2000 2014



Cobra MK III (po prawej) i Sidewinder. Każdy, kto kiedykolwiek grał w Elite, siedział za sterami jednego z nich.

Braben prezentuje certyfikat z Księgi Rekordów Guinnessa, uznający Elite za najdłużej rozwijany space-sim.

samodzielną grą, trzecią częścią Elite. A to oznaczało, że Bell, który przepuścił większą część zarobionych na poprzednich grach pieniędzy, miał już nie zobaczyć ani pensa. Jego umowa z Brabenem zakładała podział zysków wyłącznie z pierwszego sequela do Elite.

...I trzy pozwy sądowe

Wkrótce po premierze gry Ian Bell udzielił wywiadu dla serwisu gamesdomain.com, w którym oprócz stwierdzeń na temat ogólnej nikczemności charakteru Brabena znalazło się też zdanie mówiące, iż programista, tworząc zarówno Frontiera, jak i First Encounters, wykorzystał materiały, nad którymi mężczyźni pracowali razem w 1988. Tym samym naruszył prawa autorskie swojego wspólnika. Wisienką na torcie było oskarżenie, iż Braben nie wywiązywał się ze zobowiązań finansowych zarówno wobec samego Bella, jak i współpracującego z Brabenem Chrisa Sawyera. Ten ostatni zaprzeczył owym insynuacjom. Odpowiedź mogła być tylko jedna. Pod koniec 1995 Braben złożył pozew sądowy przeciwko Bellowi, zarzucając mu oszczerstwo i w efekcie zmuszając do wycofania się z kontrowersyjnych stwierdzeń. Był to pozew pierwszy, ale nie ostatni.

W roku 1999 prawnicy Brabena ponownie mieli ręce pełne roboty. Programista planował rozprowadzanie oryginalnej Elite, wykorzystując model shareware'owy. Z faktu tego miał finansowo skorzystać również Ian Bell, któremu wciąż przysługiwała część zysków ze sprzedaży pierwszej części gry. Ale pragnienie pokrzyżowania szyków dawnemu wspólnikowi było silniejsze. Nim Braben zdołał uruchomić sprzedaż, Bell opublikował na swojej stronie internetowej – całkowicie za darmo – wszystkie porty i konwersje Elite. Panowie spotkali się w sądzie, ale tym razem to Braben musiał ustąpić.

Do ostatniej – przynajmniej póki co – batalii o Elite doszło w 2018. Wraz z wypuszczeniem najnowszej odsłony serii – gry **Elite: Dangerous** – David Braben udzielił licencji na przygotowanie papierowego erpega umiejscowionego we wszechświecie tego tytułu. Wydanie gry zostało jednak zatrzymane przez pozew złożony przez Chrisa Jordana, który odkupił od Bella własność intelektualną związaną z pierwszą grą z serii. Pikanterii sprawie dodaje fakt, że Chris Jordan pracował niegdyś w Acornsofcie, a więc firmie, którą Braben – jak twierdzi Bell – wystrychnął na dudka.

I tak oto gwiezdne wojny toczą się do dziś – 35 lat po wydaniu pierwszej gry i ponad 20 lat od momentu, gdy drogi jej twórców się rozeszły. A oni sami nie są w stanie na siebie patrzeć. Z udzielanych wywiadów wciąż przebija wzajemna niechęć i uprzedzenie, których mężczyźni nie są w stanie powściągnąć. W 2009, podczas obchodów 25. rocznicy wydania Elite na GameCity Festival w Nottingham, obydwaj postawili organizatorom ten sam warunek. Ani przez chwilę nie chcieli znaleźć się w zasięgu swojego wzroku.

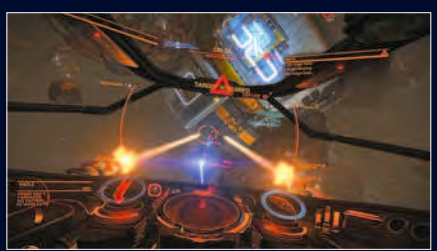
Bardzo łatwo wyciągać daleko idące wnioski i oskarżać jednego lub drugiego twórcę o małostkowość. Ale może być też tak, że konflikt był od zawsze pisany tak skrajnie odmiennym osobowościom. W takim wypadku należałoby się tylko cieszyć, że wspólny entuzjazm pozwolił im wytrzymać ze sobą wystarczająco długo, by za pomocą Elite na zawsze zmienić sposób, w jaki myślimy o grach wideo. A sama Elite stała się przebojem, jest dziś uważana za jedną z najważniejszych gier swojej generacji, a do inspiracji tym tytułem przyznają się twórcy dziesiątków innych kosmicznych symulatorów – na czele z EVE Online. |CDA|

Jedna z ważniejszych i najbardziej inspirujących gier w historii!

Aby wydać tę grę, Braben szukał w 2012 roku pieniędzy na Kickstarterze. Recenzenci i gracze przyjęli ją ciepło, gdy zadebiutowała w 2014 (średnia ocen oscyluje wokół 80%), więc szybko doczekała się dwóch kolejnych rozszerzeń, w 2015 – Horizons i w 2016 – Arena. Elite: Dangerous jest grą przeznaczoną do rozgrywki wieloosobowej i jednoosobowej. W każdej chwili można się przełączać na drugi tryb, zachowując dotychczasowe osiągnięcia. Grupa graczy może również skorzystać z osobnego trybu prywatnego. W grę można również grać z wykorzystaniem okularów rzeczywistości wirtualnej.

ELITE: DANGEROUS HORIZONS

ELITE: DANGEROUS ARENA



2015 2016

TOO MUCH, CZYLI TŁUMACZ!

fot. 123RF/Olivier Le Moal

Miotała się po biurach lokalizacyjnych: **tatikowa**

Jesteś tłumaczem, pracujesz przy grach. Do premiery pozostały dwa miesiące. Od klienta przychodzi skrypt dialogowy w arkuszu z Excela – zawarto w nim wszystkie wypowiadane w grze kwestie. Aby ułatwić ci pracę, dokument został posortowany. Wszystkie 200 tysięcy linijek tekstu pojawiających się w grze ułożono... alfabetycznie. Imionami wypowiadających je postaci.

Z tego typu wyzwaniami osoby zajmujące się lokalizowaniem gier muszą się borykać nieustannie; źle posortowany arkusz to zaledwie jedna z licznych kłód, jakie są im rzucane pod nogi. O swojej pracy muszą opowiadać z ogromną ostrożnością, okrężnie, bardzo często nie mogąc ujawniać nazw tytułów, które mają na swoim koncie. Nie pozwalają im na to niezwykle restrykcyjne umowy podpisywane z wydawcami. Ale cały proces jest jeszcze mocniej skomplikowany.

Kiedyś to było...!

Bartosz Lewandowski, szef założonego około 17 lat temu Roboto (pracują dla firm takich, jak Sony, Riot Games, SEGA, CDP.pl czy Electronic Arts), opowiada w rozmowie z CDA, że w początkach jego kariery było o wiele łatwiej, bo cały proces lokalizacyjny zaczynał się dopiero po premierze: – *Ostateczny produkt był po prostu lepszy, dlatego że tłumacze mieli wcześniej możliwość przejścia całego tytułu od deski do deski.*

Dziś oczywiście nie ma mowy o takich luksusach, a długie oczekiwanie na polskie wersje językowe byłoby nie do pomyślania. **Praca nad nimi zaczyna się wiele miesięcy przed uruchomieniem gry i trwa nieprzerwanie aż do premiery.** Terminy dużych wydawców są nieprzesuwalne zwłaszcza w przypadku produkcji wysokobudżetowych; choćby się waliło i paliło, lokalizacja musi być gotowa na premierę(*).

Są jednak pewne plusy. W dzisiejszych czasach firmy lokalizacyjne nie są już zmuszane do uprawiania tzw. *reverse engineering*. Polegało to na tym, że zamiast materiałów wydawca dostarczał tłumaczom dysk z gotową produkcją. **Musieli samodzielnie złamać zabezpieczenia, żeby dokopać się do kodu gry i wydostać z niego czysty tekst.** – *Pewna firma, której nazwy nie mogę wymienić, stawiała nawet taki warunek współpracy. Trzeba było mieć wyspecjalizowanego programistę* – wspomina Lewandowski. – *Dlatego firmy dystrybucyjne zatrudniały specjalistów od rozkładania assetów gry na części pierwsze.*

Nie mieli wówczas bezpośredniego wsparcia developerów. Zdarzało się nawet, że globalny producent ograniczał się jedynie do udzielenia licencji na wydanie gry w Polsce. W umowie znajdował się warunek wydania produkcji po polsku. – *Robiliśmy więc wszystko bez skryptów nagraniowych, często spisując kwestie dialogowe ze słuchu. A potem to, co się wygrzebało, trzeba było zapakować do gry z powrotem* – opowiada w rozmowie z CDA Michał Cegiełka, dyrektor procesu lokalizacji w QLOC (współpracują z firmami takimi, jak Sega, Capcom, Bandai Namco, Square Enix, Rockstar, 2K Games, Paradox, CD Projekt Red czy Electronic Arts).

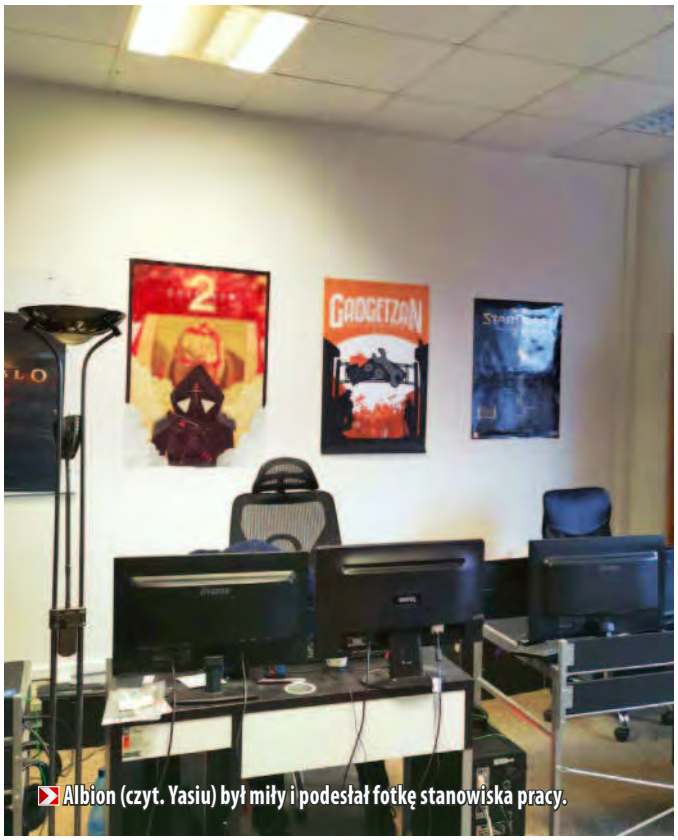
> Tłumacze kiedyś musieli włamać się do gry, żeby wydostać z niej tekst.

Przed wyruszeniem w drogę...

W drugiej połowie pierwszej dekady XXI wieku konieczność przekładania gier na kilkanaście języków zmusiła developerów do zmiany metody działania. Dopiero wtedy powstało coś takiego jak tzw. **loc-kit – paczka z materiałami do lokalizacji**. Teraz wydawcy w każdej umowie licencyjnej jasno zaznaczają, że absolutnie nie można się podejmować samodzielnego scrackowania gry.

Duża w tym wszystkim zasługa Sony – ich projekt „Lokalizacje 2.0", zapoczątkowany w 2009 roku przez SCE Polska, wprowadzał żelazną

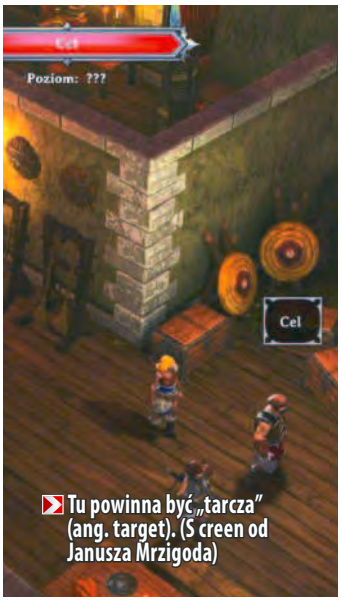
(*) *Chociaż nadal bywa i tak, że na niektóre języki gry są tłumaczone po premierze – tak się dzieje np. w przypadku języka chińskiego.*



Albion (czyt. Yasiu) był miły i podesłał fotkę stanowiska pracy.

zasadę pełnego lokalizowania wszystkich dużych tytułów wydawanych przez nich na polskim rynku, co znacząco wpłynęło na popularność PlayStation. Inicjatywa wynikała z faktu, że według badań jedynie niewielka część z grupy docelowej użytkowników PS3 i PSP deklarowała dobrą znajomość języka angielskiego. Choć oczywiście nie byli pierwsi. W latach 90. dzięki strategii wydawniczej CDP.pl powstała seria świetnych polonizacji, którą otwierało Baldur's Gate. Działalność Ryszarda „Rysława" Chojnowskiego, założyciela Albion Localisations (mają na swoim koncie tłumaczenia także wielu innych – poza Baldur's Gate – kultowych gier; np. Planescape Torment, Heroes of Might and Magic III, Diablo II i III czy Dragon Age: Origins) i przy tym autora sławnego Mięsnego Jeża (w Diablo III nazywał się tak jeden z rzadkich potworów w nawiązaniu do pewnego mema z „Pamiętników z wakacji") zaczęła się jeszcze w 1996 roku. O tym, co jest najważniejsze w pracy przy tłumaczeniach wypowiedział się w rozmowie z CDA: – *Dobry tłumacz (…) nie tylko musi świetnie znać angielski, co mieć ogromną wrażliwość językową i wyczucie stylu w polskim. Powinien posiadać też zdolności przewidywania, czy dany termin* (który wprowadzi do gry – redakcja) *może się przyjąć.*

Wczytaj, ać ja pobruszę... (screen od Janusza Mrzigoda)



Tu powinna być „tarcza" (ang. target). (S creen od Janusza Mrzigoda)

Czasami pomimo podejrzenia, że tłumaczenie się nie przyjmie, klient i tak może mieć swoje własne pomysły; nawet jeśli w grę wchodzi przekład imion, do których gracze już się zdążyli przyzwyczaić. Tak było chociażby z Hearthstone: Heroes of Warcraft. Chojnowski opowiada, że nie miał problemu z Brannem Miedziobrodym, ale już Grommash Hellscream, na którego początkowo nie miał ani pomysłu, ani czasu, sprawił mu większą zagwozdkę. – *Jeśli ktoś będzie to czytał i chciałby kogoś zabić za „Piekłorycza", to mnie.* – śmieje się.

Nindże testowania

Mimo że mogłoby się wydawać inaczej, testowanie lokalizacji w grze jest równie ważne co samo tłumaczenie. Kiedyś testerzy działali sobie spokojnie w swoich domowych zaciszach. Dziś nie ma takiej opcji; środki bezpieczeństwa stosowane w przypadku gier AAA to czyste, ale i uzasadnione szaleństwo. Katarzyna Druszcz, która pełni rolę jednej z globalnych kierowniczek produkcji w polskim oddziale growego Lionbridge (ich klienci to m. in. Microsoft, Bandai Namco, Good Shepherd Entertainment, Nexon, NCsoft, WB Games) wyjawia, że w biurze każdy nosi karty, które umożliwiają dostęp do konkretnych pięter budynku, **drzwi do pomieszczeń testerów muszą być zawsze zamknięte, a okna są odpowiednio zabezpieczone i nie można przez nie wyglądać** »

NAJWIĘKSI W POLSCE

QLOC

W 2006 roku powstało odpowiedzialne za lokalizację Cenega Service Team, na które składały się trzy osoby. Trzy lata później wyodrębnił się z nich niezależny od Cenegi QLOC. Posiada trzy biura – w Warszawie, Gdańsku i Moskwie. Planuje też założyć siedziby w Stanach Zjednoczonych i Japonii pod kątem przedstawicielstwa biznesowego. Zatrudnia w sumie około 400 osób. Tłumaczy głównie na język polski, ale w sumie obsługuje 35 języków. Zajmuje się lokalizacją, testami QA, portami, remasterami i co-developmentem.

LIONBRIDGE

Lionbridge posiada 55 oddziałów zajmujących się lokalizowaniem gier (i nie tylko) w 26 państwach – ma biura m.in. w Warszawie, Paryżu, Tokio, Pekinie, Tajpeju i Chicago. Zatrudnia około 850 pracowników w samym polskim oddziale, który zajmuje się lokalizowaniem gier na 32 języki.

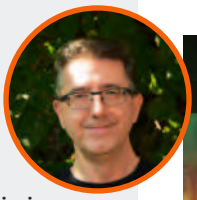
ALBION LOCALISATIONS

Działa na rynku od 1999 roku, we Wrocławiu. Na stałe, przy bieżących projektach, pracuje kilkanaście osób, a współpracuje zapewne drugie tyle. Ich klientami są m. in. Blizzard i Epic Games. Specjalizują się w lokalizowaniu gier z języka angielskiego na polski. Znajdziecie tam kilka osób z dawnej ekipy CDA – m.in. gema (oraz Yasia... tzn. Marcina Serkiesa).

ROBOTO

W Roboto pracuje blisko 80 osób. Działa na rynku od 2003 roku i w ofercie ma ponad 60 języków. Ma dwa biura w Warszawie i współpracuje z około setką osób zewnętrznie. Bardzo często robi też redakcję tekstu angielskiego, jako że coraz więcej polskich gier od razu tworzy się w tym języku. Oferuje usługi lokalizacyjne i testy.

JANUSZ MRZIGOD – LOKALIZACJE TO GÓRA LODOWA



Nasz rozmówca zaczął tłumaczyć gry zawodowo jeszcze w 1993 roku i zajmuje się tym do dziś. Pierwszą w pełni zlokalizowaną grą, przy której pracował, był Dungeon Keeper, a od tego czasu łącznie przetłumaczył 340 gier. Obecnie współpracuje głównie z firmą Qloc oraz sporadycznie z kilkoma innymi, mniejszymi i większymi agencjami tłumaczeń, jak na przykład Translatikos i Lionbridge. Dla Qloca tłumaczy od lat Stellaris, Surviving Mars i Age of Wonders Planetfall (cały czas ukazują się kolejne dodatki). Pracował przy tym w zespołach tłumaczących takie tytuły, jak Dying Light, Horizon: Zero Dawn i Anthem. Oprócz tego prowadzi zajęcia z lokalizacji gier, głównie na Uniwersytecie Śląskim, i... pisze podręczniki z chemii. Zgodził się na opowiedzenie nam o swojej perspektywie na branżę lokalizacyjną.

CDA: Był pan zdaje się jedną z pierwszych osób zajmujących się polskimi lokalizacjami?

Janusz Mrzigod: Rzeczywiście zajmuję się tym już długo, od ponad 25 lat. Zacząłem w okresie, który można określić jako pionierski dla wydawania w Polsce legalnych gier na PC. A wszystkiemu winna moja marudność i pedantyzm językowy. Błędy drażnią mnie do tego stopnia, że często nękam wydawców narzekaniami. I tak się właśnie zaczęła moja współpraca z IPS Computer Group, które później stało się IM Group, a jeszcze później – Cenegą. W jednym z listów pół żartem zaproponowałem, że chętnie dla nich potłumaczę i to lepiej niż dotychczasowi współpracownicy. W odpowiedzi otrzymałem list z prośbą o kontakt i tak to się zaczęło.

CDA: Kojarzy pan może, jaka gra została po raz pierwszy zlokalizowana w pełni?

JM: Jeśli chodzi o gry na PC, to pierwszą w pełni zlokalizowaną był chyba System Shock, aczkolwiek tłumaczyłem wcześniej parę gier edukacyjnych dla dzieci – Number on Sesame Street, Counting on Frank – które miały być całkowicie zlokalizowane, tylko nie wiem, czy się ostatecznie ukazały.

CDA: Jak pan ocenia stan polskiej lokalizacji gier na dziś?

JM: Ja to widzę jako swoistą górę lodową. Nad powierzchnię wystają gry AAA, lokalizowane bardzo starannie, z udziałem pierwszej ligi polskich aktorów dubbingujących. Niestety „pod powierzchnią" ta góra wygląda znacznie gorzej. Nagminną praktyką jest zatrudnianie tanich, a zatem kiepskich tłumaczy, albo osób słabo orientujących się w tematyce gry. Z dawniejszych czasów pamiętam np. słowo „strafe" przetłumaczone w grze FPS na „atak z powietrza", podczas gdy – jak doskonale wiedzą miłośnicy takich gier – chodzi o chodzenie bokiem. W skrajnych przypadkach, zwłaszcza gdy chodzi o krótkie informacje, widać korzystanie z elektronicznego tłumacza.

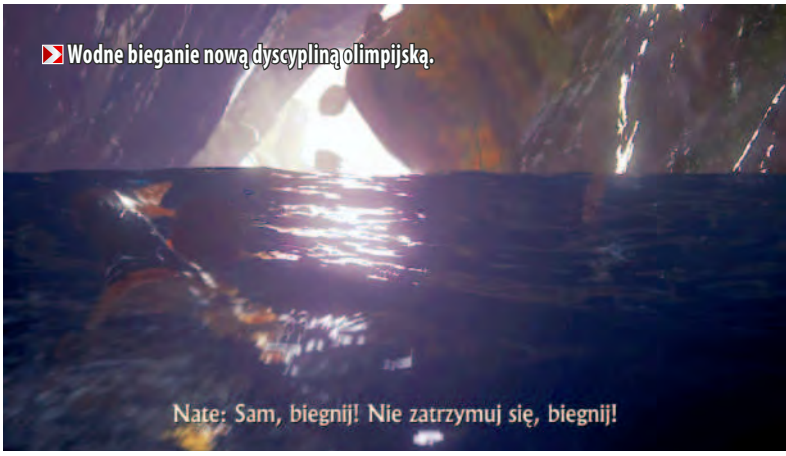
CDA: Podobno tłumacze rzadko kiedy mają możliwość wglądu w tłumaczoną przez siebie grę.

JM: Tak, to kolejna częsta bolączka. Albo wyznaczanie za krótkich terminów, by starczyło na sprawdzenie o co w grze chodzi. Jest to ogromna plaga w przypadku gier przeglądarkowych i mobilnych. One bywają wręcz upstrzone błędami, które nawet nie są błędami tłumacza, tylko omyłkami spowodowanymi wieloznacznością słów. Na przykład przy tłumaczeniu pliku xls z pojedynczymi słowami można się tylko domyślać, czy „cane" oznacza trzcinę, czy laskę; czy „solution" oznacza roztwór, czy rozwiązanie. Ten błąd występuje w skradance Styx 2. Jest to szczególnie istotne w przypadku gier z gatunku HOGA, gdzie dużą rolę odgrywa odnajdywanie na ekranie ukrytych przedmiotów, a więc poprawność tłumaczenia ich nazw jest niezwykle istotna. Mamy w Polsce studio należące do światowych potentatów w tym gatunku gier, któremu nie zależy na poprawności językowej i tłumaczeniowej wydawanych przez nie polskich wersji!

CDA: Z czego to właściwie wynika?

JM: Większość lokalizacji nie ma korekty językowej – bo cięcie kosztów. Osoby pragnące tłumaczyć gry powinny więc zrozumieć jedną ważną rzecz – aby być tłumaczem, trzeba bardzo dobrze znać nie tylko obcy język, z którego się tłumaczy, ale także język ojczysty, na który się tłumaczy. W przeciwnym razie trafi się jako przykład na moje seminarium z lokalizacji. Jedną z moich ubocznych aktywności podczas grania jest kolekcjonowanie screenshotów z usterkami, które wykorzystuję potem na zajęciach, bawiąc się ze studentami w „znajdź błąd". Bo, jak wiadomo, człowiek inteligentny uczy się na swoich błędach. A człowiek naprawdę mądry – na cudzych.

Nie tylko „uje" się nie kreskuje. (screen od Janusza Mrzigoda).



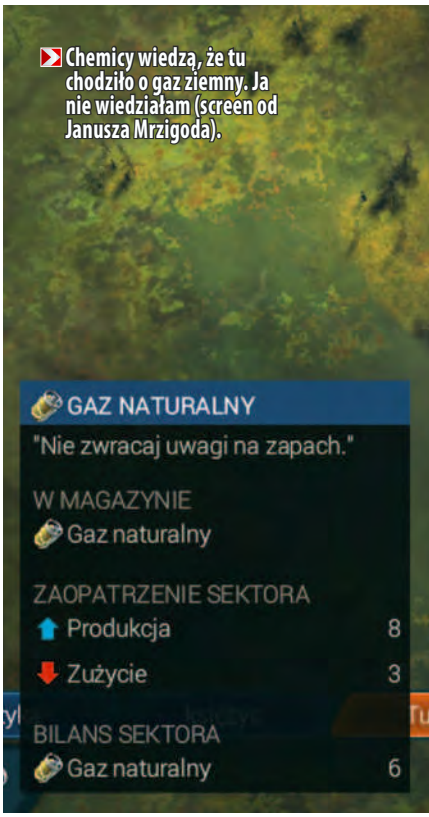
Wodne bieganie nową dyscypliną olimpijską.

ani ich otwierać na oścież. Oprócz tego przed wejściem do pomieszczeń do testowania pracownicy zostawiają telefony w specjalnych elektronicznych szafkach. Ale dotyczy to nie tylko Lionbridge – QLOC na przykład opowiada, że ich maszyny testerskie nie mają połączenia z internetem i posiadają zablokowane porty USB, a specjalne bramki kontrolne sprawdzają, czy ktoś nie wnosi sprzętu elektronicznego. Pracownicy podpisują umowy o zachowaniu poufności, a za ich złamanie mogą zostać chociażby zwolnieni lub ponieść odpowiedzialność finansową. Wszystkie firmy lokalizacyjne muszą stosować tego typu środki bezpieczeństwa. Tego wymagają klienci.

Duzi wydawcy zazwyczaj mają własnych testerów, ale często się zdarza, że korzystają też z firm zewnętrznych (tak robi na przykład Microsoft). Niektórzy wyznają zasadę, że powinno się zlecać lokalizację i testowanie odrębnym firmom. Według Lewandowskiego jednak najefektywniej jest wtedy, gdy obiema tymi rzeczami zajmuje się jeden zespół. – *To wyklucza przypadek, gdy... tutaj wrzucę kilka kamyczków do ogródka konkurencji... zaczyna się dziwna próba sił, gdy testerzy z jednej firmy próbują wykazać słabość tłumaczenia tej drugiej. A klient z zachodu zupełnie nie wie, o co chodzi. Zdarzyła nam się taka sytuacja i w efekcie zrezygnowano z usług obu stron.*

Janusz Mrzigod, który zajmuje się tłumaczeniem gier od 25 lat (pracował m. in. przy Horizon: Zero Dawn, Dying Light czy Anthem, a teraz współpracuje z QLOC-iem, Lionbridge'em i kilkoma innymi agencjami) w komentarzu udzielonym CD-Action podkreśla wagę testów lingwistycznych. Stan polskiej lokalizacji postrzega jako niejednoznaczny. Z jednej strony zauważa staranność jej wykonania w grach wysokobudżetowych, zachwycając się chociażby kreacją Włodzimierza Pressa w Preyu. Z drugiej zwraca uwagę, że nieudostępnianie gry tłumaczom to tylko jeden z problemów branży. Równie ważnym są cięcia kosztów: – *Klienci nie są skłonni płacić za korektę językową, albo, co gorsza, testy lokalizacji, przez co potem często w grach widzi się ucięte fragmenty tekstu, teksty wstawione w niewłaściwe miejsce albo wręcz nieprzetłumaczone.* W efekcie –

No na trzcinę to mi to nie wygląda... (screen od Janusza Mrzigoda).



Chemicy wiedzą, że tu chodziło o gaz ziemny. Ja nie wiedziałam (screen od Janusza Mrzigoda).

Twórcy przekładów często nie mogą się podpisywać pod swoimi projektami.

o czym napomyka w rozmowie z CDA również Marcin Serkies, dyrektor zarządzający w Albionie – czasem testów nie ma w ogóle. Klient dostaje wersję polską i taką po prostu wrzuca na rynek. Tłumaczoną bez gameplayu, bez wskazówek, bez chronologii, bez kontekstu...

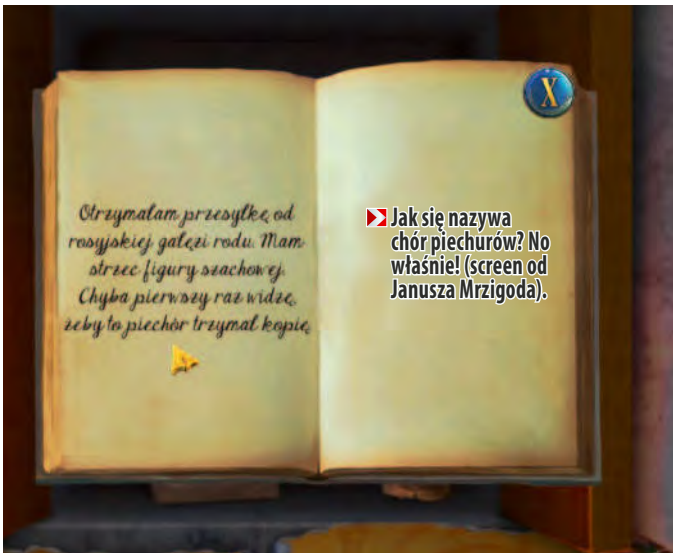
Kontekst!

O błędach kontekstowych wynikających z tego, że wydawcom jakoś do głowy nigdy nie przychodzi, aby podzielić się z ekipą od lokalizacji czymś więcej niż suchym tekstem, powiedziano już chyba wszystko – a mimo to w całym procesie niewiele się zmienia, **a tłumacze nadal muszą pracować w iście spartańskich warunkach. Nie dość, że nie mają wglądu w grę, to często otrzymują materiały w bardzo szczątkowej postaci.** Skrypt dialogowy na przykład niemal nigdy nie jest posortowany chronologicznie – za to alfabetycznie? Jak najbardziej, imionami postaci! W przypadku małej gry byłoby to jeszcze do przełknięcia, ale jeśli mowa o wielkiej produkcji RPG na 200 tysięcy słów, zadanie tłumacza oznacza wówczas porywanie się z motyką na słońce.

Wiadomo w takich chwilach, że nic więcej od klienta nie przyjdzie, a gra zaraz musi się ukazać – i wtedy okazuje się, że jedną z najważniejszych umiejętności tłumacza jest jego wyobraźnia, wyczucie i intuicja. Musi być w stanie ubrać wypowiedź w słowa w sposób na tyle uniwersalny, że wpisze się ona w szerszy kontekst. I to właśnie stąd się biorą tłumaczeniowe „kwiatki" – bo często się to nie udaje.

Anonimowi lokalizoholicy

Na koniec warto wspomnieć o wisience na torcie, czyli anonimowości tłumaczy, która oczywiście wiąże się z umowami poufności podpisywanymi z wydawcami. Największym, nazwijmy to, nimbem tajemniczości otacza się Sony – na samo wspomnienie o japońskim gigancie większość rozmówców nabiera wody w usta.



Jak się nazywa chór piechurów? No właśnie! (screen od Janusza Mrzigoda).

Nie ma jednak zasady. Lionbridge podkreśla, że klienci często chętnie chwalą się ich pracą, a Albion i QLOC wielokrotnie mogły otwarcie się pod nią podpisywać. Dla kontrastu Roboto twierdzi, że nie ma ich w liście płac większości projektów. Z tego względu zespoły lokalizacyjne w wielu przypadkach nie mogą liczyć na rozpoznawalność. W każdej innej dziedzinie rola przekładu jest uznawana za niezwykla istotną. Tłumacz, przekładając tekst książki czy filmu na inny język, przenosi też kulturę na kulturę. Tworzy więc nową jakość i staje się poniekąd współautorem eksponowanym na stronie tytułowej.

W przypadku branży gier jest inaczej. Developerzy i wydawcy często wolą stwarzać wrażenie, że sami odpowiadają za lokalizację, nawet jeśli zlecają ją na zewnątrz. Czy to się kiedykolwiek zmieni? Nie mam pojęcia, ale na razie się na to nie zanosi. |CDA|

WDZIĘCZNI DŹWIĘCZNI

Nasłuchiwał: **Mateusz „Papkin" Witczak**

Pałeczki perkusyjne udają wskazówki zegara, mikrofalówka robi za maskę samochodu, a kurtka za zbroję. Dla Platige Sound dźwięki to nie czarna magia, a co najwyżej zręczna iluzja.

Zwiastun Crossfire wymagał od kompozytora zderzenia tradycyjnych arabskich instrumentów z rockowymi gitarą i perkusją.

Czy to skromne reklamy radiowe, spore kampanie telewizyjne, nagradzane animacje lub cinematiki – ich udźwiękowienie powstaje na raptem kilku metrach kwadratowych. Choć Platige Image wynajmuje sporą część dziewiętnastowiecznego Fortu Mokotów, Platige Sound to jego młody (rocznik 2015) i niewielki oddział; ot, dwa pomieszczenia studyjne koordynowane z przylegającej reżyserki. – *Gdy oferta jest dopięta na ostatni guzik, mamy lektora, aktorów i muzyków, wchodzimy do studia i oddajemy projekt w ręce Wojtka* – tłumaczy producentka Sabina Pająk-Maciaś.

Atmosfery to dźwięki, których pozornie nie słyszymy, a w każdym razie: których nie rejestrujemy.

Po nagraniu „atmosfer" można brać się za „prewki", dbając jednak o „kłapy".

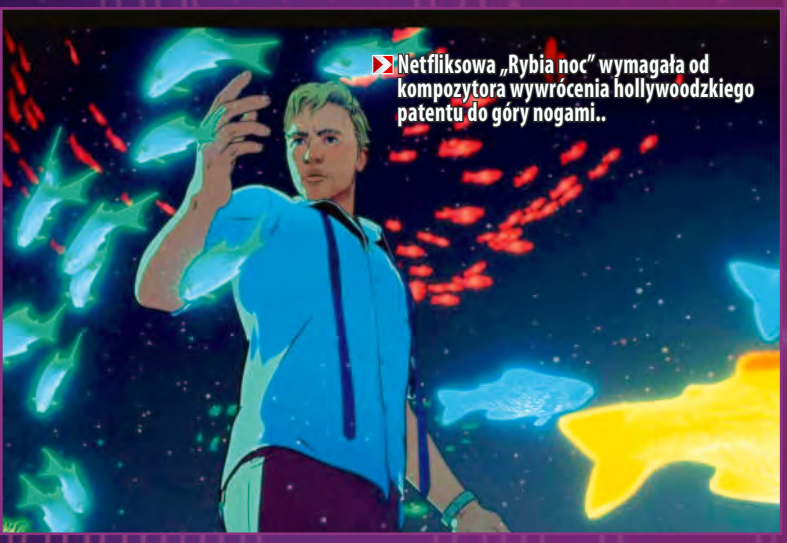
Wojtek (a właściwie Wojciech Chołaściński), platige'owy inżynier dźwięku, zaczyna zlecenie od tzw. atmosfer. Jeżeli wie, że akcja toczy się na zewnątrz – nagrywa (bądź wygrzebuje z archiwów) śpiew ptaków, szum drzew i powiewy wiatru. Jak tłumaczy w rozmowie z CD-Action: – *Szmer trawy i rzeczki to atmosfera łąki. Gwar ludzi i mewy – atmosfera plaży. Ale jest też atmosfera pokoju – stłumiony dźwięk ulicy zza okna, cykanie zegara, szum wody w kaloryferach i klimatyzacji.* Brzmi może i prosto, ale to kamień węgielny zwiastunów. O ile twórcy reklam telewizyjnych dostarczają udźwiękowiony materiał filmowy z planu (odsyłam do ramki), cinematik czy animacja są na starcie „głuche", trzeba więc nagrać wszystko.

Nie psuj atmosfery

Praca zaczyna się, gdy do realizatorów dotrze scenariusz, a reżyser przedstawia *treatment*, czyli interpretację fabuły, obsadowe sugestie, plany na kostiumy i scenografię. To dla studia punkt wyjścia, pozwalający oszacować czas i koszty nagrań (dwa ostatnie można nieco zredukować, sięgając po zbiory muzycznych banków w rodzaju Paris Music, Apollo Music czy Jaguarec). Następnie trzeba przygotować próbki głosów i wybrać kompozytora.

Deszcz na betonie

Dodajmy, że graficy pracują równocześnie z dźwiękowcami, bywa więc, że ci drudzy dostają bardzo wstępną wersję materiału (lub wręcz storyboard, czyli „komiks", mający obrazować ruch postaci). Właśnie dlatego w pierwszej kolejności zespół realizuje nagrania próbne, czyli prewki (czasem nazywane też „prymkami"). Korekt trzeba dokonywać na bieżąco, na przykład synchronizując z nową wersją huki wystrzałów (z rysunków trudno wydedukować, ile pocisków wypali w jednej serii) albo kroki... Lub w ogóle rejestrując kroki na nowo. Te z banków dźwięków przydają się wcale nieczęsto (z prostej przyczyny:



Netfliksowa „Rybia noc" wymagała od kompozytora wywrócenia hollywoodzkiego patentu do góry nogami..

są sterylne, tymczasem obcasy inaczej stukają po świeżo wylanym betonie, a inaczej po betonie mokrym od deszczu lub pokrytym szkłem). Podłoże to zaś jeden z wielu szczegółów, którym na etapie rozrysowywania storyboardów nikt sobie przecież nie zawraca głowy.

Zdarzają się zresztą zmiany idące znacznie dalej. Pająk-Maciaś tak wspomina pracę nad „Snem Artema" (nagrodzony statuetką Animago cinematik Metro: Exodus, dostępny choćby tu: bit.ly/2rhRxzV). – ***Jak dostaliśmy rendery, nagle mieliśmy tysiąc nowych detali do udźwiękowienia!*** *W dodatku zakładaliśmy, że występujący w nim śpiewający chłopczyk będzie miał sześć lat, a okazało się, że ma dziesięć, trzeba więc było wymienić mu głos.* Co zrobić, zespół połączył się z moskiewską agencją aktorską i w kilka godzin znalazł uzdolnionego wokalnie młodzieńca, który wykonał nową wersję zwiastunowej kołysanki.

Platige Sound zajmuje niewiele miejsca, ale bynajmniej tego nie słychać.

Pracując z aktorami przede wszystkim trzeba zadbać o tzw. „kłapy", w żargonie: dopasowanie ust do kwestii mówionych... lub wrzeszczanych, bo Pająk-Maciaś zdarzyło się odgrywać, na przykład, paloną na stosie kobietę. O ile do dużych ról należy zatrudnić profesjonalistów, jeżeli trzeba zarejestrować krzyki czy proste kwestie – za mikrofon wchodzi często ktoś z zespołu Platige Sound. W końcu nie każda z sesji udaje się od razu (Pająk-Maciaś: – *Wojtek macha ręką, że jest OK, a za dwa dni woła: wracaj do studia!*), zawodowcy mają swoje zajętości (czyli terminy, kiedy realizują projekty), a budżet nie jest z gumy.

Wpuszczeni w kanał

W przypadku Metra (i wielu innych gier) praca nad cinematikiem była o tyle łatwiejsza, że dźwiękowcy gry dzielą się z kolegami po mikrofonie efektami swoich sesji (właśnie dlatego w trailerze niedźwiedź i mutanci brzmią tak samo, jak w rozgrywce)... Jednak na „atmosferach" i kwestiach mówionych praca się bynajmniej nie kończy. Dla Chołaścińskiego i spółki każde zlecenie oznacza setki nagrań.

Przykładu? Jest we „Śnie Artema" scena, w której kula uderza o łódkę (zespół oddał, rzecz jasna, odpryskujące od burty drzazgi). Maska, do której dyszy protagonista, w istocie była kubkiem na kawę, szuranie ubrań udało się zasymulować z pomocą wojtkowej kurtki, a wodospad Niagara (po przepuszczeniu przez filtry i dodaniu pogłosów) służył za płynącą w rurach wodę. Nie obyło się bez hołdu dla tradycji; w zwiastunie słyszymy tzw. „Krzyk Wilhelma", czyli efekt dźwiękowy znany z filmu „Dalekie Bębny" (1951). To w środowisku efekt kultowy, który w efekcie(*) został użyty w ponad 400 obrazach (m.in. cyklach „Gwiezdne Wojny" i „Indiana Jones") oraz w wielu grach (chociażby serii GTA). **[link.do/oh8cg]**

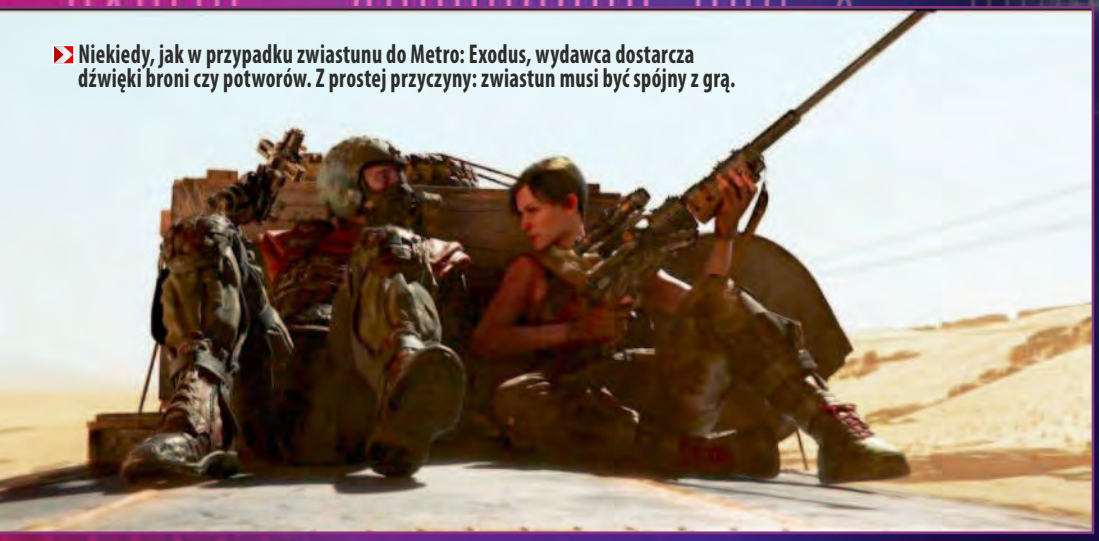
Dużo kreatywności wymagała również praca nad „Rybią nocą", czyli platige'owym odcinkiem netfliksowego serialu „Miłość, śmierć i roboty". Najwięcej kłopotu sprawiła dźwiękowcom scena, w której bohater rzucał kostkami po masce samochodu. Wyjście z mikrofonem na zewnątrz nie wchodziło w rachubę (plenery to dla dźwiękowców zdradliwy teren, trudno bowiem później odsiać śpiew ptaków, szum wiatru czy kaszlnięcia przechodniów), tymczasem auto uporczywie nie chciało wjechać do studia nagraniowego... Pająk-Maciaś: – *A to nie jest tak, że Wojtek wklepie w wyszukiwarce banku: „kostki na masce" i dostanie pięć propozycji.* Inżynier dźwięku wspomina, że rozwiązanie odnalazł firmowej kuchni. Stukał akurat palcami o mikrofalę, odgrzewając posiłek, gdy wtem: olśnienie. Kuchenka okazała

Dźwignia handlu

W cinematiku niektóre fragmenty mogą być cichsze, a inne – głośniejsze. Nieco inaczej wygląda natomiast praca przy reklamie, która musi być świetnie słyszalna przez cały czas trwania. Dźwięk mocno się więc kompresuje, czyli niweluje różnice w głośności (fala dźwiękowa cały czas sięga wysokich rejestrów, co specjaliści nazywają „kiełbasą", gdyż podgląd przebiegu fali faktycznie nieco przypomina Krakowską). Dlatego właśnie wydaje się wam, że reklamy puszczane są dużo głośniej niż film, które przerywają. (Tymczasem takie zagranie jest niezgodne z prawem, więc głośność i filmu i reklamy jest identyczna).

Dodajmy, że pracując nad reklamą, zespół otrzymuje gotowy materiał filmowy (z już zarejestrowanymi kwestiami), stąd taki projekt może wyjąć dźwiękowcom dzień (maksymalnie tydzień, łącznie z posptrodukcją), a „radiówka" – raptem kilka godzin. Praca nad cinematikiem potrafi się zaś przeciągnąć; wspominany w tekście „Sen Artema" zajął Platige Sound aż pięć miesięcy!

(*) Tak, to zamierzone.



Niekiedy, jak w przypadku zwiastunu do Metro: Exodus, wydawca dostarcza dźwięki broni czy potworów. Z prostej przyczyny: zwiastun musi być spójny z grą.

się brzmieć całkiem podobnie do karoserii.

Gra muzyka

Z Platige Sound współpracuje na stałe kilkoro kompozytorów, w tym Paweł Górniak, który odpowiada za muzykę do zwiastuna Crossfire (bit.ly/2DLSVxs). W rozmowie z CD-Action ów określa swą rolę niezwykle skromnie. – *Projekt zaczynam od rozmowy z reżyserem. Ja jestem tylko siłą sprawczą, dodatkiem, ozdobą.* ***Cinematik nie jest robiony do mojej muzyki, ale moja muzyka do cinematika.***

W przypadku Crossfire Górniak musiał oddać na pięciolinii wojnę dwóch frakcji: wschodnich buntowników i żołnierzy Zachodu. Chcąc zderzyć sprzeczności sięgnął po zróżnicowane środki; buntowniczą energię odnalazł w damburze (tradycyjny arabski instrument szarpany), którego brzmienie zderzył z rockowymi gitarą i perkusją. – *Zafascynował mnie splot tych instrumentów. Grają tę samą melodię, co chwila wymieniając się na prowadzeniu*. Ich „splot" przydał się zresztą także przy nagrywaniu dźwięków zegara. Sample przesuwających się wskazówek brzmiały kiepsko, natomiast uderzenie pałeczką o dambur dało mocniejszy efekt. Z kolei we wspomnianej „Rybiej nocy" problematyczna okazała się zarówno morska sceneria, jak i enigmatyczność scenariusza. Choć odcinek zaczyna się na pustynnym pejzażu, bohaterowie lądują wkrótce pod wodą. By zarysować tę zmianę w soundtracku, Górniak użył atonalnego wodofonu (do przypominającego lejek instrumentu trzeba wlać odrobinę cieczy, a o osadzone na brzegach pręty potrzeć smyczkiem).

Poza doborem instrumentarium trzeba też było zadbać o sam utwór. – *W świecie kompozytorskim jest wiele schematów* – opowiada Górniak – *jeżeli melodia ma być epicka, często się ją pisze do góry, czyli rozwija się ona w kierunku wyższej nuty. W tym wypadku skomponowałem ją jednak tak, żeby schodziła do dołu.* W ten sposób słuchacz miał wrażenie zanurzania się w toń. Dodajmy, że choć muzyczna oprawa odcinka stwarza złudzenie orkiestrowego przepychu, efekt udało się osiągnąć z pomocą raptem dwóch muzyków sesyjnych: wiolonczelistki i skrzypaczki (Górniak wziął na siebie perkusję i syntezatory).

Służba nie drużba

– *Dźwięk jest kwestią służebną względem obrazu.* ***Muzyka, efekty i głosy mają za zadanie „dobarwić" przekaz, dodatkowo wpłynąć na emocje*** – tłumaczy pracę Platige Sound Chołaściński. Gdy jednak puszcza nam pozbawione dźwięki cinematiki nie mam wątpliwości. Bez takiego „dobarwienia" popularne trailery prezentowałyby się szaro. |CDA|

Dźwięk jest tu kwestią służebną wobec obrazu.

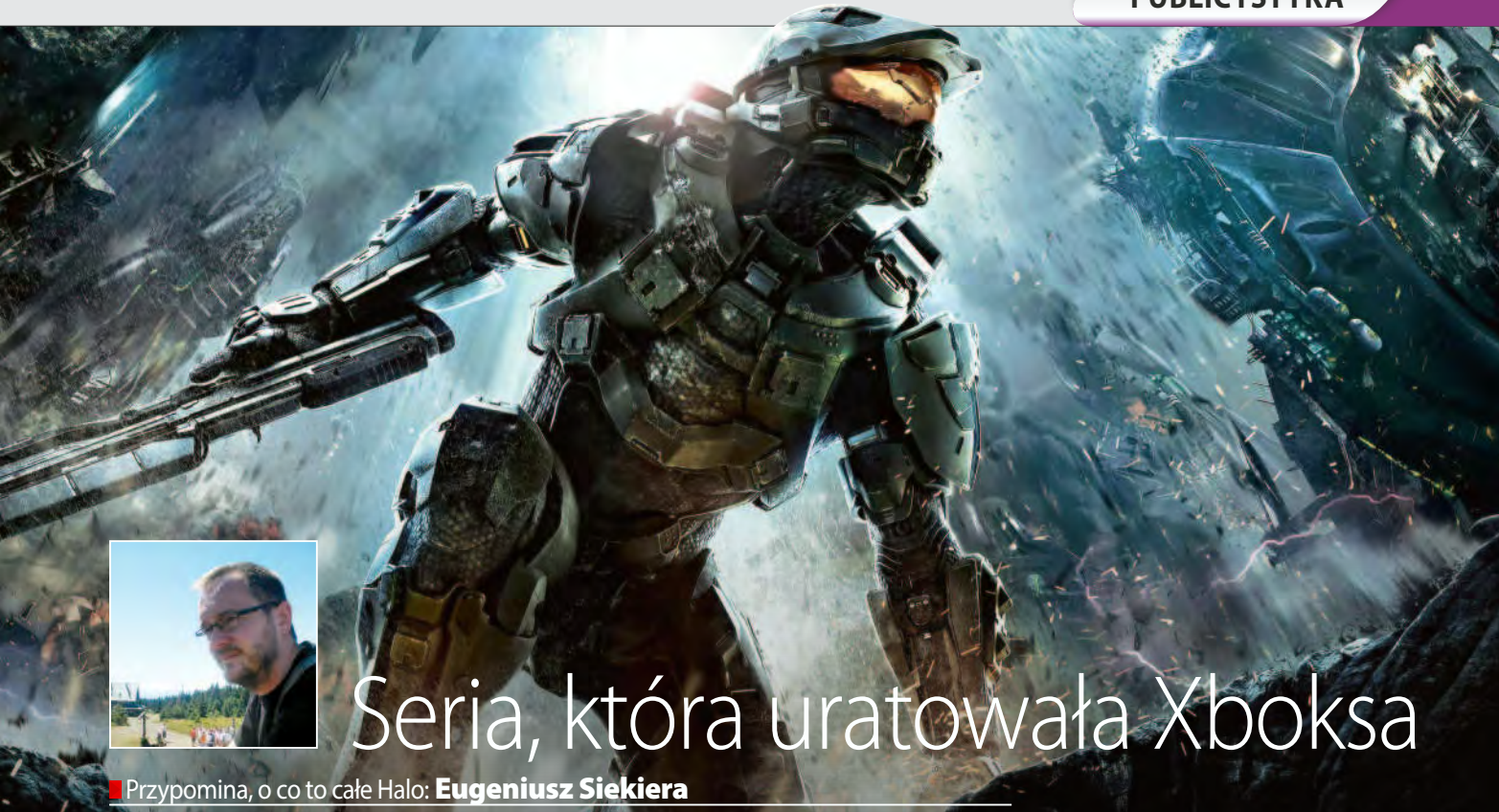
Starszy brat

Platige Sound to młodziutki oddział zaprawionego w bojach Platige Image, warszawskiego studia, o którego działalności szerzej pisaliśmy w CDA 05/2017 („Robimy Show-Business"). Firma istnieje od ponad 20 lat, podczas których wyprodukowała zwiastuny do (m.in.) Halo 5: Guardians, Watch Dogs 2, obu części Total War: Warhammer oraz – rzecz jasna – cutscenki i trailery wiedźmińskiej trylogii. Ma też na koncie oprawę artystyczną dużych widowisk (ostatnio: Epic Game Music), teledyski („Niekochani" Justyny Steczkowskiej), projekty edukacyjne („Miasto Ruin" dla Muzeum Powstania Warszawskiego) i reklamówki (chociażby Biedronki i Żubra). Błyszczy jednak za sprawą nagradzanych krótkometrażowych animacji (nominowana do Oscara „Katedra", nagrodzona BAFTA „Sztuka spadania"). Internauci mogą też kojarzyć warszawiaków z youtubowej serii „Legendy polskie", a kinomani: z rewelacyjnego „Jeszcze jeden dzień z życia" (film na podstawie reportażu Ryszarda Kapuścińskiego pod tym samym tytułem).

Co więcej, to Platige Image położył kamień węgielny pod produkcję serialowego „Wiedźmina". Za projektem od wielu lat lobbował reżyser Tomek Bagiński, studio jest jednym z współproducentów netfliksowego widowiska, powstało w nim również sporo wykorzystanych na małym ekranie efektów specjalnych (m.in.Znaki. Zagadnięty przez CDA Bagiński zastrzega, że kikimora z pierwszego odcinka to dzieło jego brytyjskich kolegów), a nawet geraltowy medalion.

Polska kontra Polska kontra Polska

Tegoroczna edycja berlińskich Animago, podczas której filmowcy nagradzają najlepsze zwiastuny, efekty specjalne i trójwymiarowe animacje, stała się przestrzenią bezprecedensowej walki. Choć po statuetkę sięgnął wspominany w tekście „Sen Artema" polskiego Platige Image, rywalizowały z nim... ciematiki rodem z polskich gier. A konkretniej: znane z E3 trailery Cyberpunka 2077 (autorstwa szwedzkiego Goodbye Kansas Studios) oraz Outriders (od Szkotów z Axis Aimation). Każdy z nominowanych materiałów możecie obejrzeć pod adresem www.animago.com/en/animago2019/nominations.



Seria, która uratowała Xboksa

Przypomina, o co to całe Halo: **Eugeniusz Siekiera**

Halo to seria niezwykle polaryzująca graczy – dla jednych obiekt kultu, dla innych niezrozumiały fenomen. Jeśli jednak bohater gry wideo otrzymuje własną figurę woskową w Muzeum Madame Tussaud, coś musi być na rzeczy.

Co sprawiło, że marka Halo tak głęboko wyryła się w świadomości graczy, stając się jedną z najbardziej rozpoznawalnych i dochodowych serii na świecie? Odpowiedź jest prosta – wszystko. Nie ma tu elementów przypadkowych czy niepotrzebnych. Historia Prekursorów, tytułowych pierścieni oraz wyniszczającego konfliktu Przymierza z ludźmi elektryzuje od pierwszej odsłony. **Jak na standardy prostego shootera, jego uniwersum okazuje się zadziwiająco bogate**. To świat przemyślany, na przestrzeni lat nieustannie rozwijany i zapełniony mnóstwem fantastycznie napisanych postaci.

Wszystkie tryby w maszynie

Gdy Halo: Combat Evolved pojawiło się w 2001 roku jako tytuł startowy pierwszego Xboksa, nikt nie mógł przewidzieć, że dzieło niszowego studia w pojedynkę pociągnie sprzedaż nowej konsoli. Niewyobrażalne stało się faktem – oto pojawiła się gra, która otwarła oczy niedowiarkom, dowodząc tym samym, że na konsoli da się stworzyć FPS-a z prawdziwego zdarzenia, mogącego stanąć w szranki z najlepszą pecetową konkurencją. Od początku Halo wiele rzeczy robiło inaczej, po swojemu – miało sterowanie idealnie skrojone pod pada, wprowadziło też ograniczenie ilości noszonej broni do dwóch sztuk oraz patent z odnawialnym polem siłowym. Jedno i drugie było kompletnym novum, pomysły jednak chwyciły i jakiś czas później wrzucano je do większości akcyjniaków (już drugie Call of Duty korzystało z autoregeneracji, co oczywiście ortodoksom do gustu nie przypadło, ale rewolucje zawsze wymagają ofiar).

Walka jest solą każdego FPS-a, a ten element zawsze wypadał w Halo fantastycznie. Na taki stan rzeczy wpływa kilka uzupełniających się czynników. Z jednej strony dostaliśmy spory wachlarz zróżnicowanych spluw (każda strona konfliktu ma pakiet własnych i nic nie stoi na przeszkodzie, by korzystać z broni nieprzyjaciela), z drugiej szeroką gamę pojazdów, które urozmaicają i dynamizują potyczki na dużych obszarach. Trzecim spoiwem zapewniającym odpowiednią dramaturgię każdego większego starcia była sztuczna inteligencja przeciwników – ci potrafili kombinować i dostosowywać zachowanie do aktualnej sytuacji, a więc robić to, z czym do dziś ma problem większość wrogów kierowanych przez SI. Halo podniosło w tym temacie poprzeczkę już w pierwszej odsłonie i zdołało utrzymać wysoki poziom w każdej kolejnej. To przełożyło się na zaufanie graczy, którzy niejednokrotnie przywiązywali się do marki na lata.

Wysoka forma i rzeka pieniędzy

Kolejna część stała się istnym rogiem obfitości dla miłośników starć sieciowych („jedynka" miała co prawda multiplayera, ale ograniczonego jedynie do sieci lokalnej). Mnogość trybów i atrakcji sprawiła, że gra szybko trafiła do ścisłej czołówki tytułów e-sportowych. W Europie było z tym co prawda różnie, ale w Stanach biła wszelkie możliwe rekordy popularności. **Jeśli zastanawialiście się kiedyś, która gra najbardziej przyczyniła się do spopularyzowania usługi Xbox Live, podpowiem – to właśnie Halo 2**. Część trzecia, wydana już na kolejną generację, nie pozostawała zresztą w tyle – swego czasu finał trylogii był najszybciej sprzedającą się grą w dziejach, a magazyn Time przyznał jej w 2007 tytuł Gry Roku.

Halo to ogromny biznes, który nie ogranicza się tylko do gier.

Niemal dwie dekady na rynku i kilkadziesiąt milionów sprzedanych egzemplarzy (w 2015 roku chwalono się przekroczeniem granicy 65 mln kopii). Ale marka Halo to ogromny biznes, który nie ogranicza się do samych gier. Mamy figurki i zabawki, seriale i anime, komiksy i kilkanaście książek, nawet bardziej wymyślne cudeńka w postaci chociażby replik słynnego zielonego pancerza. Spece od sprzedaży znaleźli mnóstwo sposobów na wyrwanie dodatkowej kasy od fanów, a dobrze skrojony marketing i stały kontakt ze społecznością w przypadku tej serii zawsze były wzorowe. Rzeka pieniędzy płynie więc nieprzerwanie od lat, a pozycja marki jest tak silna, że w najbliższej przyszłości raczej nikt i nic jej nie zagrozi. Olbrzymi sukces The Master Chief Collection na Steamie również jest dowodem na to, że Halo ma się lepiej niż dobrze i możemy być pewni jednego – o przygodach Spartan usłyszymy jeszcze nie raz. |CDA|

PRZYJACIEL W JAJKU

Po Muzeum Techniki oprowadza: **Bartłomiej Kluska**

To była tragedia. Na pierwszej przerwie odpisywałem zadania z matematyki, na drugiej ganialiśmy za piłką, po lekcjach poszedłem na automaty i z tego wszystkiego zapomniałem nakarmić Pikusia. Gdy sobie o nim przypomniałem – Pikuś już nie żył.

Podobno cała historia zaczęła się od telewizyjnej reklamy, w której chłopczyk chce zabrać swojego żółwia do przedszkola, i od opowieści koleżanki z pracy, której mieszkanie pod nieobecność właścicielki zdemolowała domowa fretka. A gdyby tak mieć zwierzątko, które można ze sobą zabierać wszędzie i które nic nie zniszczy, jeśli zostawimy je bez opieki? – pomyśleli pracownicy japońskiej firmy zabawkarskiej Bandai. Tak narodziło się tamagotchi – pupil równie dobry, jak prawdziwy, ale... elektroniczny.

Zabawka trafiła do sklepów pod koniec 1996 roku, z miejsca stając się sprzedażowym hitem. Zwłaszcza w rodzimej Japonii, gdzie niewielu ludzi decydowało się na trzymanie zwierząt w swoich ciasnych mieszkankach. Tymczasem cyfrowy pupil z Bandai mieścił się w jajowatym breloczku z małym wyświetlaczem LCD i kilkoma przyciskami. Wiosną 1997 trafił do USA, latem do Europy, przybierając formę różnych zwierzątek, w tym nawet dinozaurów. (Do Polski pierwsze dotarły kurczaki). Tamagotchi podbiło serca dzieci i dorosłych. Okazało się czymś więcej niż nowoczesną zabawką. Dla wielu było... przyjacielem.

Życie z tamakurczakiem

„Po ekraniku wędrowała mała główka z dziobem. Jajo piszczało. Kurczak czegoś się domagał. Zacząłem się zastanawiać, czego mógłby chcieć prawdziwy kurczak. Pewnie jeść. Naciśnięcie lewego przycisku ujawniło, co jedzą i piją tamakurczaki: ryż, cukierki i wodę. Dałem mu wszystkiego po trochu. Uspokoił się, a może nawet uśmiechnął" – relacjonował swoją przygodę z tamagotchi Leszek K. Talko, reporter „Gazety Wyborczej". Opieka nad elektronicznym stworkiem była podstawowym zadaniem posiadaczy breloczków. Karmienie, wspólna zabawa, leczenie, sprzątanie, wychowywanie, gaszenie światła, gdy przyjaciel zasypiał... – wszystkie te obowiązki należało sumiennie wykonywać, by z pisklaka wyrósł dorodny, grzeczny i zdrowy osobnik. Chwila nieuwagi groziła natomiast katastrofą. Np. Talko przekarmił swojego tamakurczaka Czesia cukierkami. „Czesio zjadł dwadzieścia porcji i zachorował. Oblewał go pot, trzymał się za brzuch i jęczał. – Zrobię kurczakowi zastrzyk – zaoferował się z pomocą kolega Czarek. Czesiowi się polepszyło, Czarkowi spodobało. Następne zastrzyki wywoływały coraz większy entuzjazm Czarka i coraz mniejszy Czesia".

No właśnie. Choć tamagotchi było zabawką, wymagało odpowiedzialności i poważnego traktowania. Przekarmiony lub głodny stworek mógł zachorować, a nieleczony – umrzeć.

Chorobą kończyło się również niesprzątanie odchodów, które cyfrowy zwierzak zostawiał na ekranie. Nieposłusznego pupila można było także dyscyplinować, jednak kary zbyt ostre i dawane bez powodu powodowały, że stawał się nieszczęśliwy. Wszystkie te możliwości rodziły oczywiście w części użytkowników sadystyczne instynkty, a wiele tamakurczaków padło ofiarą brutalnych

CZY WIESZ, ŻE...

ŁĄCZNA SPRZEDAŻ „FIRMOWYCH" TAMAGOTCHI TO W SUMIE PONAD 82 MILIONY EGZEMPLARZY?

CZY WIESZ, ŻE...

„TAMAGOTCHI" PO JAPOŃSKU OZNACZA MNIEJ WIĘCEJ TYLE, CO „PRZYJACIEL/PUPIL Z JAJKA" („TAMAGO" – JAJKO, A KOŃCÓWKA „CHI" – OZNACZA W JAPOŃSKIM COŚ, CO JEST NAM BLISKIE/MIŁE, CO DARZYMY SYMPATIĄ).

eksperymentów („ciekawe, ile może wytrzymać bez jedzenia?"). Jednak większość właścicieli przywiązywała się do swoich elektronicznych przyjaciół i opiekowała nimi z pełnym zaangażowaniem.

Niestety nawet najszczęśliwsze i najzdrowsze tamagotchi po kilkunastu dniach umierało ze starości (rekordziści przeżywali niemal miesiąc). Taki los spotkał i Czesia. „W czwartek odszedł do nieba tamakurczaków – relacjonował Leszek K. Talko. – Chciałem go pochować w Internecie. Niedawno powstał elektroniczny cmentarz, gdzie można wynająć kwaterę zmarłemu tamazwierzakowi i zostawić kilka słów pożegnania. Niestety okazało się, że wszystkie kwatery są już zajęte". Po śmierci tamagotchi urządzenie należało zresetować i już po chwili z jajka wykluwał się kolejny elektroniczny przyjaciel.

Tamaszaleństwo

Co ciekawe, zabawka, która była skierowana do dzieci, stała się szalenie popularna także wśród dorosłych. Przecież elektroniczny pupil – w odróżnieniu od tego żywego – nie brudzi, nie niszczy sprzętów w domu, nie wywołuje alergii i można go, jeśli się znudzi, po prostu wyłączyć. Piski tamakurczaków dobiegały zatem nie tylko z uczniowskich tornistrów podczas lekcji, ale i z neseserów czy aktówek w trakcie poważnych firmowych narad.

Nic dziwnego, że breloczki z elektronicznymi zwierzakami stały się przedmiotem wielu uczonych analiz i refleksji. Jedni załamywali ręce, że „stwarzanie sztucznego świata technologii do kochania syntetycznych podopiecznych świadczy o kompletnej dehumanizacji". Inni przekonywali, że wirtualne zwierzątka wydobywają u swoich opiekunów pozytywne emocje, których próżno szukać choćby w opartych zazwyczaj na rywalizacji i przemocy grach wideo. Psychologowie spierali się również o kwestię nauki odpowiedzialności za elektronicznego pupila, a ściślej o narodziny nowego tamagotchi po śmierci poprzedniego. „Jeśli ta zabawka miałaby czegoś nauczyć, powinna być jednorazowa. Kupujesz kurczaka, źle się nim opiekujesz – tracisz pieniądze" – twierdził jeden z prasowych komentatorów.

Większość posiadaczy tamagotchi śledziła te spory z bezpiecznej odległości, z zaangażowaniem karmiąc i wychowując swoje elektroniczne zwierzątka. **Dzieło Bandai zdobyło m.in. tytuł najpopularniejszej zabawki roku 1997 w USA.** W Japonii natomiast szefowie firm długo winili piszczące breloczki za spadek produktywności wśród pracowników. Tamagotchi dorobiło się również licznych – produkowanych głównie w Chinach – podróbek, z których część dotarła także do Polski. Kopie były mniej dopracowane (oryginalne tamagotchi mogło wyrosnąć w sześć różnych postaci dorosłych, podróbka nie), ich atut stanowiła jednak cena. Zabawki podlegały również interwencjom domorosłych hakerów, którzy modyfikowali program, by np. wydłużać życie cyfrowych zwierzątek.

Twórcy tamagotchi – Aki Maita i Akihiro Yokoi – zostali wyróżnieni humorystycznym odpowiednikiem nagrody Nobla (tzw. Ig Noblem) w dziedzinie ekonomii – „za skłonienie dorosłych ludzi, by zamiast w pracować, w czasie pracy karmili cyfrowe kurczaki". Księgowi Bandai zacierali ręce, patrząc na rosnące słupki sprzedaży (tylko w Japonii w ciągu pierwszego roku sprzedano kilkanaście milionów egzemplarzy, a chętnych było więcej niż jajek dostępnych w sklepach). Dobry nastrój szefostwa firmy jeszcze się polepszył, gdy tamagotchi zawitały do filmów animowanych czy gier (pierwsza ukazała się na kieszonkowego Game Boya). Wkrótce pojawiły się także kolejne modele zabawki, pozwalające wychowywać np. zwierzątka morskie, aniołki czy nawet... kieszonkowe diabły. A świat znajdował się przecież dopiero na początku tamaszaleństwa. To zaś, choć jego najwyższa fala już dawno opadła, trwa do dziś.

Wirtualne zwierzaki

Zjawisko wirtualnych przyjaciół jest znacznie starsze niż breloczek Bandai. Warto wspomnieć choćby rozpoczętą w 1995 roku serię gier Petz, w której wychowywało się komputerowe pieski i kotki. Pierwsze produkcje tego typu – np. Puppy Love – powstawały jeszcze w latach 80. Jednak to dopiero tamagotchi udowodniło producentom, jak duże jest zapotrzebowanie na taką formę rozrywki.

W 1997 roku pojawiły się digimony (też stworzone przez Bandai). Te, w przeciwieństwie do nieco cukierkowych tamagotchi, skierowane były głównie do chłopców, dawały się więc trenować do walk z innymi digimonami, a ponieważ zadbano także o odpowiednią legendę, breloczki błyskawicznie wyewoluowały w całe uniwersum filmów animowanych, gier wideo i karcianek, których fabuła opiera się na rywalizacji cyfrowych potworów.

Rok po digimonach do sklepów trafił Furby – futrzasty robocik, komunikujący się z użytkownikiem we własnym („furbijskim") języku, ale zdolny do nauczenia się podstawowych słów po angielsku. Tego elektronicznego przyjaciela dało się naprawdę pogłaskać, co więcej, Furby reagował na dotyk i wchodził ze swoim właścicielem w fizyczne interakcje. Koncepcję tę rozwijał debiutujący w 1999 roku pies-robot AIBO autorstwa Sony, który rozumiał około stu głosowych komend (jednak, jak prawdziwy pies, nie zawsze prawidłowo na nie reagował).

Naturalnym środowiskiem dla wirtualnych przyjaciół były oczywiście przenośne konsole. Wspomnijmy zatem choćby arcypopularną grę Nintendogs (2005) na Nintendo DS. Do interakcji z cyfrowym pupilem wykorzystywała ona nie tylko dotykowy ekran, ale i funkcję rozpoznawania głosu. Możliwość połączenia konsol pozwalała natomiast podopiecznym różnych właścicieli bawić się ze sobą.

Co ciekawe, w tym samym kierunku poszły same tamagotchi. Jeszcze w 2004 roku zadebiutowały breloczki z serii Connection (w Japonii znane pod nazwą Plus). Wykorzystując port podczerwieni, dwa zwierzątka mogły poznać się, zaprzyjaźnić, pobrać, a nawet... wydać na świat potomstwo. W kolejnych modelach rozwijano możliwość powiększenia rodziny, zarabiania tzw. punktów „gotchi", które można było wymieniać na akcesoria i upominki dla swojego pupila, czy zapewniania podopiecznym aktywności w szkole lub pracy. Naturalnym okazało się także przenoszenie akcji na komputer lub smartfon, by wraz ze swoim zwierzakiem odwiedzać wirtualne miasteczko TamaTown.

Robopies AIBO, czyli rozwinięcie idei „elektronicznego pupila".

Jajka wiecznie żywe

Obecnie tamagotchi, choć wciąż obecne na rynku, musi rywalizować o serca opiekunów z całą masą innych elektronicznych przyjaciół. W ciągu ostatniej dekady furorę zrobiły pluszowe chomiki-roboty ZhuZhu, wykluwające się z jajka interaktywne Hatchimalsy czy imponujące zakresem ruchów robomałpki Fingerlings. Koncepcję psiego robota AIBO (patrz ramka) udanie rozwija natomiast piesek Teksta. Naturalnie nic też nie stoi na przeszkodzie, by zainstalować sobie wirtualnego przyjaciela na smartfonie, np. w aplikacji Pou (stworek będzie o sobie przypominał powiadomieniami i oczywiście zachęcał do wydawania pieniędzy w mikrotransakcjach). Jeśli jednak wolisz klasyczną tamagotchi – w 2017 Bandai wypuściło jej nową, współczesną wersję. Teoretycznie tylko na rynek japoński, ale bez problemu można ją nabyć na e-Bayu czy Amazonie za mniej niż 100 zł.

Nim jednak odłożymy breloczek z piszczącym tamakurczakiem na półkę w naszym muzeum techniki, przypomnijmy jeszcze, że zabawka ta trafiła także do psychologii. Zjawisko emocjonalnego przywiązania człowieka do przedmiotu psychologowie nazywają obecnie „efektem tamagotchi". |CDA|

Afrocintryzm a sprawa polska

Z wszystkich ras najbardziej lubi gnomy: **DaeL**

Wędrując po najmroczniejszych zakamarkach internetu, można natknąć się na często powtarzaną tezę, iż owładnięci polityczną poprawnością twórcy filmów i seriali (no a czasem również gier), dążą do zastąpienia białych aktorów przedstawicielami mniejszości etnicznych. Jest w tym oczywiście wiele przesady. Patrząc na to od strony statystyki, nie widać tej zasadzki na ludzi odmiany kaukaskiej. Popkulturowa czystka dotyczy głównie rudzielców.

Potrzebujecie dowodów? Spójrzcie tylko na najpopularniejszych popkulturowych rudzielców, którzy w najnowszych adaptacjach zmienili pochodzenie etniczne (a co za tym idzie kolor włosów). Mamy tu i Iris West w serialu Flash i Jimmy'ego Olsena w Supergirl. Starfire z Teen Titans oraz Mary Jane ze Spider-Mana. To samo spotkało nawet April O'Neil w najnowszej kreskówce o żółwiach ninja i syrenkę Ariel w nadchodzącym filmie Disneya. Przykłady można mnożyć. (OK, rudy Jedi z Upadłego Zakonu jakoś się przemknął). Może jakiś „redhead" zalazł lata temu za skórę którejś z hollywoodzkich szych? Dość powiedzieć, że parol na rudych został zagięty i już za chwilę, już za momencik, znikną z popkultury całkowicie. I pewnie słowem bym o tym nie pisnął, gdyby Netflix zostawił Triss Merigold w spokoju.

No dobrze, żartowałem trochę z tymi rudymi, ale rzeczywiście oglądając najnowszą ekranizację Wiedźmina, poczułem pewien zgrzyt i – co tu dużo mówić – dotyczył on wyglądu bohaterów. Przez lata czytania książek Sapkowskiego i grania w produkcje CD Projektu, wyrobiłem sobie pewne wyobrażenie na temat tych postaci i podświadomie oczekiwałem, że mi twórcy serialu przykrości nie zrobią, rozmijając się z obrazami w mej głowie. Ale oni byli nieubłagani. Zżymałem się więc i na nową Triss, i na Fringillę Vigo, Vilgefortza, a nawet na Istredda, który nie wiedzieć czemu miał w mojej wyobraźni twarz tego cwaniaka z drugiej części Vabanku.

Przeszło mi dopiero, gdy pojąłem intencję tych zmian. Gdy rozejrzałem się wokół siebie i zrozumiałem, że w Polsce można spędzić dzień w centrum średniej wielkości miasta i nie spotkać nikogo o innym kolorze skóry. Ale na Zachodzie, w szczególności w Stanach, to od parunastu lat po prostu niewyobrażalne. I to kompletnie odwraca porządek patrzenia na różnorodność etniczną w tworach kultury popularnej. W Stanach to homogeniczność budzi podejrzenie. Amerykański reżyser czy producent odpowiedzialny za casting odczuwałby dyskomfort dobierając wyłącznie białą obsadę. Wiedziałby, że cały otaczający go świat jest inny. I może przemógłby się w produkcjach historycznych, tłumacząc to wymogami realizmu. Ale w serialu fantasy Amerykanin obsadzający wyłącznie aktorów o europejskim pochodzeniu czułby się równie dziwnie jak polski producent, który na planie telenowe-

Czemu Hollywood nienawidzi rudzielców, ktoś wie?

li nie zatrudnia nikogo, kto nie ma niebieskich oczu i blond czupryny.

Nikt nie pociąga za sznurki zza kulis, po prostu **Amerykanie robią to, co robili zawsze – patrzą na świat przez pryzmat własnej kultury**. 64 lata temu, gdy byli – przynajmniej w Hollywood – nacją zdominowaną przez białych, anglosaskich protestantów, Czyngis-chan miał w filmie „Zdobywca" twarz Johna Wayne'a (z doczepionymi wąsikami w chińskim stylu, swoją drogą dość groteskowymi). I tenże John Wayne był sprzedawany całemu światu – również Azji. I nikogo to nie dziwiło. A dziś lasy Brokilonu są równie multikulturowe jak np. centrum Chicago albo Brooklyn. Nie jest to ani powód do smutku, ani do świętowania, po prostu normalna kolej rzeczy, a oczekiwanie czegokolwiek innego było naiwnością.

I tylko jedno tak naprawdę mógłbym showrunnerce Wiedźmina zarzucić(*) – to mianowicie, że nie podchwyciła tej cudownej wiedźmińskiej słowiańszczyzny i swojej multietnicznej obsady nie powsadzała do chałup z malunkami na ścianach rodem z Zalipia i nie kazała im pod wierzbą płaczącą wzywać proroka Lebiody. Po prawdzie u Sapkowskiego słowiańszczyzny było tylko trochę, ale tutaj należało brać przykład z CD Projektu. Fantasy musi mieć w sobie coś fascynującego i nieznanego. A jak słusznie zauważyli Redzi – nasz folklor i kultura są bardzo egzotyczne. Nawet dla nas samych. |CDA|

(*) Korzystając z okazji – chcę powiedzieć, że prawie wszystko zniosę (nawet zrobienie z Vilgefortza dupka totalnego), ale momentu w którym najważniejsza w Brokilonie driada haracze drzewo wielkim nożem, to pani H. w życiu nie zapomnę... To prawie jakby Dalajlama zapisał się do Ku Klux Klanu i reklamował broń palną. [dop. Smuggler]

NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

NOTŁATKI,

Jeśli ludzie nie będą ci przychylni, a mimo to ich przywołasz, ukamieniują cię.

Jedzenie kupy powoduje teraz natychmiastową śmierć.

Wdowa po królu nie będzie już wychodziła za mąż za jego synów.

Simy noszące dzieci, nie będą już próbowały jeździć na rowerze.

Pochowane zwłoki nie denerwują już ludzi.

Kolory są teraz nielegalne.

Ocalali posiadający broń rzadziej stają się zdrajcami.

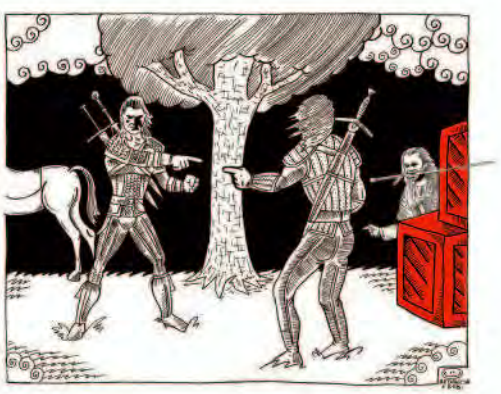
Mleka wiwerny nie można już chować do zamrażarki.

Łowienie ryb jest teraz bardziej interesujące.

Jeśli zniszczysz łóżko mieszkańca, gdy ten śpi, obudzi się zirytowany.

NADGODZINY

PO WIĘCEJ WEJDŹ NA CDACTION.PL



Z ŻYCIA REDAKCJI

Chen Pi przegląda premiery książkowe Księgarni PWN w poszukiwaniu rzeczy do Magazynu Kulturalnego.

Chen Pi: A może „Spawanie w osłonie gazów”?
enki: A to musiało być grubo.

✦✦✦

Smuggler do Bastiana: Kiedy w końcu złożysz ten tekst Papkina? Czeka chyba od tygodnia!
Bastian: Już złożyłem.
Smuggler: To czemu nic nie mówisz?!
Bastian: A, bo jeszcze nie skończyłem...

✦✦✦

Smuggler: Jeśli chodzi o moje poglądy polityczne, to od jakiegoś czasu jestem dość radykalnym antysejmitą.

✦✦✦

Smuggler: Wrzuciłem do Google frazę “Wiedźmin polski serial”. I dostałem link do Wiki, opisany: Wiedźmin – serial – 2001 – DRAMAT. To najlepsza recenzja tego g..., jaką czytałem.

✦✦✦

Rozgrywka w GTFO.
Krigore: Czekajcie, sprawdźmy czy w tej grze jest friendly fire. Enki, nie ruszaj się!!!
(odgłos wystrzałów)
Krigore: Oj, zdecydowanie jest.
enki: *(Milczy i patrzy z wyrzutem)*

„KOD DEDALA"

Lubię czasem obejrzeć sensację, zatem odpaliłem dreszczowiec „Kod Dedala" Régisa Roinsarda. Nawiasem: czyżby dystrybutor chciał podnieść oglądalność filmu opatrując go takim tytułem (per analogiam do ekranizacji powieści Dana Browna „Kodu da Vinci") zamiast skorzystać z bliższych oryginałowi „Tłumaczy" czy nawet „Przekładu"? No i zobaczyłem coś, po czym będę leczył traumę przez długi czas.

W założeniu fabuła zgrabna, wciągająca i z ogromnym potencjałem (film inspirowany jest wydarzeniami, które towarzyszyły wydaniu „Inferna" Dana Browna). Otóż bezwzględny wydawca kasowych tytułów (w domyśle pokroju „Millennium" Stiega Larssona) do komfortowo urządzonych podziemi francuskiego zamku sprowadza dziewięcioro średnio radzących sobie w życiu tłumaczy. Ich zadaniem jest przekład w określonym czasie kolejnej sensacyjnej superpowieści, na którą czeka cały świat. Będąc odciętymi od niego, dziewięć osób rozpoczyna pracę nad książką. Niebawem okazuje się, że mimo nadzwyczajnych środków ostrożności (brak dostępu do sieci, zdeponowane smartfony itepe) pojawia się wyciek fragmentu bestsellera w towarzystwie szantażu. Wydawca niezwłocznie rozpoczyna śledztwo, nie przebierając w środkach. Napięcie rośnie. I tylko do tego momentu. A im dalej, tym gorzej. Okazuje się, że pompowany przez pierwsze 45 minut balon ma dziurę. Ale nie jest ona zwykłą dziurą, która powoduje gwałtowne rozerwanie gumy. Nagromadzone powietrze schodzi (jak na ujęciach z szybkostrzelnej kamery) przez godzinę, po której następuje całkowite sflaczenie. Dramat. Pomyłka! Nie pisałem, że to miał być thriller? ***[Chen Pi]***

„GWIEZDNE WOJNY: SKYWALKER. ODRODZENIE"

Nowe „Gwiezdne Wojny" mają od kilku lat problemy z oryginalnością. Wyjątkiem nie jest tutaj „Odrodzenie", które kopiuje schematy kina superbohaterskiego, ale konkretniej największego hitu Disneya 2019 roku – „Avengers: Koniec gry". Niestety, o ile na przygodach Iron Mana i spółki bawiłem się przednio i uważam go za jeden z najlepszych filmów MCU, tak nowe Gwiezdne Wojny są filmem słabym. Zanim jednak zacznę pastwić się nad najnowszą częścią sagi, muszę oddać jej sprawiedliwość. Moim zdaniem wiele problemów IX epizodu jest spowodowane rozwiązaniami fabularnymi „Ostatniego Jedi". J.J. Abrams starał się jak mógł, aby zignorować albo obejść niektóre wątki Riana Johnsona, ale nie zawsze się to udawało.

Osią fabuły jest powrót imperatora Palpatine'a zza grobu. Ha, osoby które nie widziały jeszcze filmu, mogłyby teraz z niesmakiem odłożyć pismo, narzekając na spoiler. Problem jednak w tym, że ów powrót zostaje widzowie zaprezentowany w pierwszych dziesięciu sekundach filmu, za pomocą sekwencji otwierających... napisów. Tak, perfekcyjny twist fabularny dla ósmej części, zostaje nam przedstawiony za pomocą jednego zdania. Świetny początek! Później jest już niestety tylko gorzej. Postacie wciąż są beznadziejnie napisane, a ich motywacje niejasne. Kylo Ren miota się przez cały seans, nie mogąc zdecydować się co ma zrobić z relacją z Rey. Postać Daisy Ridley to marny klon Luke'a Skywalkera. Część postaci znacznie ograniczono czas antenowy lub całkowicie ich wycięto (patrzę na was DJ oraz Rose Tico), pojawiły się za to nowe i nowe-stare twarze.

Bardzo boli brak oryginalności i recykling utartych schematów. Znowu mamy naradę w lesie, znowu jest jakaś straszna broń, którą źli włączą dopiero pod koniec filmu, bo czemu nie? Zresztą ta broń znów ma jeden słaby punkt, którego wyeliminowanie (z pomocą drużyny przyjaciół oczywiście) zapewni zwycięstwo. Zresztą końcowa bitwa to po prostu przeniesienie walki z Thanosem w „Końcu gry" na kosmiczne realia Gwiezdnych Wojen. Serio, Disney, myślałeś, że nie zauważymy? Koniec końców, „Odrodzenie" było nawet gorsze, niż przewidywałem. ***[Kaladin]***

FILM

„PÓŁ WIEKU POEZJI PÓŹNIEJ"

Nim stało się jasne, że Netflix kręci swego serialowego „Wiedźmina", na naszym podwórku pojawiła się inicjatywna stworzenia filmu w stworzonym przez Sapkowskiego uniwersum. Początkowo miała to być krótka historia, koniec końców jednak – wskutek udanych zbiórek i rozwinięcia pierwotnej koncepcji – stworzono pełnometrażowy film. „Pół wieku poezji później" to historia z Lambertem w roli głównej. Dość smutna, bo nikomu już niepotrzebni wiedźmini są na wyginięciu, a proces tworzenia nowych został zapomniany wraz z upadkiem Kaer Morhen. Okazuje się jednak, że czarodziejka-renegatka próbuje odtworzyć całą procedurę...

Na planie zrealizowanego przy stosunkowo niewielkim budżecie filmu spotkali się profesjonaliści i amatorzy – co w wielu miejscach widać. Nie przeszkadza to jednak w pozytywnym odbiorze całości. Świetne zdjęcia, dobra praca kamery i scenografia podparte są tu ciekawą historią i unikatowym klimatem bez zadęcia. Perełką jest występ Zamachowskiego, który przekazuje swą lutnię potomkowi, a liczne nawiązania do trzeciej części gry Wiedźmin wywołują uśmiech na twarzy kumatych widzów. Wyszło lepiej niż przypuszczałem – a przekonać się o tym można samemu. „Pół wieku poezji później" znajdziecie bez problemu na YouTube. W skali ocen CDA: 8+/10 ***[Krigore]***

SERIAL

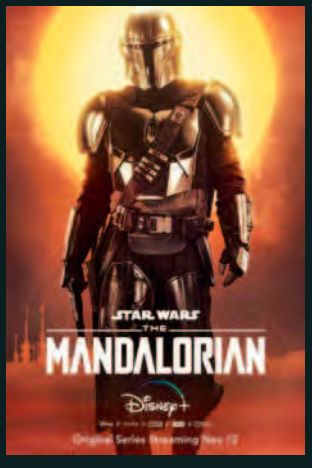
„WIEDŹMIN", SEZON 1

Główną trudnością, z którą mierzyli się twórcy „Wiedźmina" – i z którą bez wątpienia mierzyć się będą widzowie – jest struktura opowieści. Lauren S. Hissrich, ekranizując wybrane opowiadania Sapkowskiego, miała więcej ambicji niż sam pisarz w momencie ich tworzenia. Już od pierwszego odcinka dostajemy więc wielowątkową narrację z wielką polityką w tle i ważącymi się losami świata, czyli coś, z czym kojarzymy raczej pięcioksiąg. Serial równolegle prezentuje historie Geralta, Yennefer i Ciri, konsekwentnie przygotowując nas na ich połączenie. Pozbywa się przy tym wszystkich niepasujących elementów: ofiarą padają np. wszelkie odniesienia do baśni, z których słyną pierwsze „Wiedźminy". Jednocześnie produkcja jest w stanie dokonać potrzebnych skrótów i dzięki eksponowaniu pewnych wątków (np. Renfri) udanie przedstawia widzowi własną interpretację pierwszego rozdziału opowieści.

Niestety, jest tym przy tym bezlitosna dla wszystkich, którzy „Wiedźmina" znają jedynie pobieżnie. Sceny z poszczególnych wątków nie rozgrywają się w tym samym czasie, a kolejne odcinki prezentują często wydarzenia poprzedzające te, które oglądaliśmy wcześniej – wszystko to nie jest w żaden sposób sygnalizowane. Z ratunkiem śpieszą ekspozycyjne dialogi... ale i tak łatwo się pogubić. Przykładowo w pewnym momencie Yennefer z Geraltem spotykają się – moglibyśmy przysiąc – drugi raz w życiu. Dopiero w jej połowie orientujemy się, że para spotkała się już do tej chwili wielokrotnie i zdajemy sobie sprawę, jak wiele czasu minęło, od kiedy ostatni raz ich widzieliśmy.

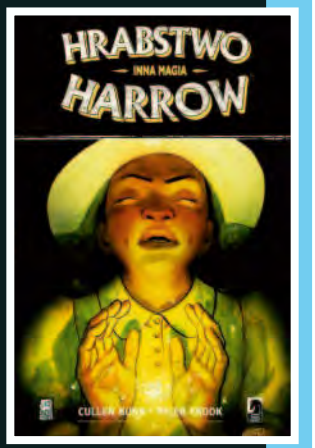
Warto jednak zachować skupienie, ponieważ „Wiedźmin" jest po prostu wart oglądania. Aktorzy dobrani są przeważnie bardzo dobrze, ze świetnym Henrym Cavillem na czele – nie będzie to pewnie ulubiony Geralt polskich fanów, ale udało mu się oddać sympatyczną mrukliwość wiedźmina i jego stosunek do życia. Zdjęcia i scenografia miejscami wręcz zachwycają i sprawnie budują wiarygodność całego świata, nawet jeżeli czasem zastanawiamy się, o co chodzi z tymi nilfgaardzkimi zbrojami. Cieszą też oko widowiskowe (a zarazem nieefekciarskie) i diabelnie satysfakcjonujące sceny walki. Także z potworami, nawet jeżeli te (oraz inne efekty specjalne) nie zawsze prezentują równie wysoki poziom. Czekam niecierpliwie na drugi sezon. ***[Witold]***

„MANDALORIANIN", SEZON 1



Uczucia odnośnie do pierwszego sezonu mam bardzo mieszane. Początek bardzo obiecujący, przywołujący klimaty „dawnych, dobrych starwarsów" i dający nadzieję na coś naprawdę dobrego. Ale im dalej, tym bardziej było jasne, że mamy do czynienia tylko z dość sztampowym serialem akcji osadzonym w uniwersum SW i nic poza tym. Ot, taki współczesny odpowiednik „Xeny – Wojowniczej Księżniczki", czy „Herkulesa". Bohater ma włączony god-mode, przeciwnicy są idiotami i nigdy nie trafiają (a jak już trafią, to niezwykły pancerz z mithrillu, dla niepoznaki zwanego tu beskarem, czyni cuda). Kolejne odcinki kompletnie nic nie wnosiły do fabuły, a inspiracje scenarzystów były oczywiste – ja szczególnie mocno zgrzytałem zębami widząc nędzny cover „Siedmiu wspaniałych" (będących zresztą klonem „Siedmiu samurajów"). Do tego dłużyzny, fabularne i logiczne idiotyzmy, drętwe dialogi... No kurczę, samym gaworzącym baby-Yodą sezonu się nie pociągnie! I gdyby nie ostatni odcinek, gdzie nagle okazało się, że scenarzyści jednak potrafią ładnie zagrać na emocjach widza, który dał nadzieję, że sezon drugi będzie lepszy, pewnie bym swą przygodę z „Mandoliniarzem" zakończył. Teraz dam mu drugą szansę. A na razie – 6/10. Com miał rzec, rzekłem. Tak każe obyczaj! ***[Smuggler]***

CULLEN BUNN & TYLER CROOK, „HRABSTWO HARROW, CZ. 6 – INNA MAGIA"



Amerykańska seria opowieści grozy, które rozgrywają się w Hrabstwie Harrow, wyszła spod pióra Cullena Bunna, a ilustracje do zeszytów popełnił Tyler Crook. To połączenie nieodzownie zapowiada ciekawie snujące się, klimatyczne wątki okraszone magicznymi rysunkami w tonacji nastrojowych akwareli. W albumie 6 znajdziemy zeszyty 21-24, gdzie odkrywamy, jak tytułowa bohaterka – obdarzona niecodziennymi mocami Emmy – zmaga się z kolejnymi wyzwaniami. Jej losy są ściśle powiązane z niezliczonymi duchami, widmami i stworami, zamieszkującymi okolice. Dziewczyna musi regularnie stawiać czoła swojej doli i pomagać niezbyt pozytywnie do niej nastawionym mieszkańcom hrabstwa (oraz owym stworom!) wyplątywać się z rozmaitych tarapatów „z dreszczykiem".

Tom 6 odbiega nieco od standardowego klimatu ochrony potęgi zaszytej w lesie oraz wojowania z ciemnymi mocami – co jest na plus, bo urozmaica serię. Oprócz zagadki łowcy potworów, który chce ujarzmić zaprzyjaźnione z Emmy siły zamieszkujące las, pojawia się do rozwiązania bardziej przyziemna sprawa – utracona przyjaźń. Zatem obok zmagań z potwornościami ze strychów, bagien i lasów, rozprawiamy się z potwornościami życia codziennego... Scenariusz doskonale współgra z rysunkami. Walka o przyjaźń i zaufanie przeplatana z tematami ezoterycznymi i metafizycznymi tworzą zgrabną całość. To jest dreszczyk na miarę możliwości Dark Horse Comics. Tom zasadniczo stanowi zamkniętą całość, ale że zostawia otwartym pewien bardzo ciekawy wątek… Pozostaje oczekiwać na kolejny, 7 album! ***[Cerebrum]***

PINK FLOYD: THE LATER YEARS

Mój licealny kolega powiedział kiedyś coś (w kontekście Pink Floyd – o ile się nie mylę), co utkwiło mi w pamięci chyba na zawsze: „Największy żal do komuny mam za to, że nie mogę jeździć na Zachód na koncerty". Święta prawda. A było to jakoś na początku naszych studiów, kiedy już za sobą mieliśmy parę lat stanu wojennego i zakończyliśmy pierwszy etap naszych młodzieńczych fascynacji muzycznych. Teraz mam(y) już swoje lata i od czasu do czasu puszczam(y) jeszcze „Ścianę" (o której raczej powinno mówić się „Mur"), „Łiszju" czy „Ciemną stronę".

Nie wychodząc z „emeryckich" klimatów, przypomnę, że 13 grudnia minęła kolejna (38.) rocznica przejęcia PRL-owskich sterów przez juntę Jaruzelskiego – i akurat tego dnia ukazał się zestaw „The Later Years" Pink Floyd. Koincydencja, rzecz jasna, w 100 procentach przypadkowa, ale zbieżność dat jest. Do rzeczy jednak... kolekcjonerskie wydanie kosztujące fortunkę (ok. 1500 zł) składa się m.in. z 16 (szesnastu!) nośników: 5 CD, 6 Blu-ray i 5 DVD. Zawierają one zapis działalności „kamandy Pinka Fłojda", jak mawiali ludzie radzieccy, ale bez Rogera Watersa – czyli od 1987 roku do teraz. Materiału muzycznego i audiowizualnego jest dość dużo, bo kilkanaście godzin. Bonusem jest to, że nagrania są zremasterowane pod kątem systemów kina domowego 5.1. No i fajnie, że można usłyszeć niewydane wcześniej nagrania live z Wenecji (1989 r.), z festiwalu w Knebworth (1990 r.), 74. wersję koncertową „Money" czy „Comfortably Numb", ale zaraz rodzi się mnóstwo pytań. Ileż można? Czy to jeszcze Pink Floyd, czy już nie? Czy to właśnie nie na takich kolekcjonerkach kosi hajs machina przemysłu muzycznego (z której muzycy kpili w drugim utworze na „Wish You Were Here")? Czy zamiast odgrzewać kotlecik i posiniałe ziemniaczki może lepiej ugotować sobie świeżej kaszy? ***[Chen Pi]***

JUDICIARY, „SURFACE NOISE"

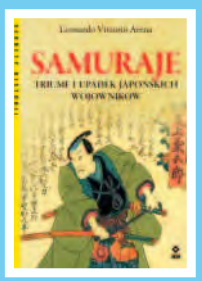
Niczego nie słuchałem w 2019 roku tak często, jak debiutu teksańskiego Judiciary. To 26 minut potężnego, zmetalizowanego do szpiku kości hardcore punku, który trzymałem w słuchawkach na pętli przez jakieś dwa miesiące. I nie zrozumcie mnie źle, bo chociaż crossover thrash często kojarzy się z superszybkim jechaniem do przodu bez opamiętania, to na „Surface Noise" żadnej zepsutej pralki blastującej w wesołym chaosie gitar i wokalu nie znajdziecie. Znajdziecie za to bardzo dużo przemyślanego, konsekwentnego skakania słuchaczowi po żebrach w średnich, niespiesznych tempach, które same ciągną człowiekowi głowę aż do samej ziemi, bo nie da się do tych kawałków łbem nie machać. Uwielbiam od początku do końca – ze szczególną miłością dla „Pure Fury" z łamiącym kręgosłup basem na starcie i gościnnymi wokalami od Jess Nyx z Mortality Rate, która pod koniec kawałka zamiata słuchaczem podłogę. No i chociaż niby można się przyczepić, że Judiciary nie nagrało niczego odkrywczego i niczego specjalnego tu nie ma, to ja nie jestem w stanie się czepić czegokolwiek: znaleźć tyle wściekłości i energii w muzyce aktualnie niełatwo, a niczego więcej mi do szczęścia w tym roku nie potrzeba. ***[Berlin]***

KSIĄŻKA

ROGER MOORHOUSE, „POLSKA 1939. PIERWSI PRZECIWKO HITLEROWI”

Roger Moorhouse należy, podobnie jak Norman Davies, do tej grupy brytyjskich historyków, którzy zafascynowani są polską historią. W swoim najnowszym dziele postanowił pochylić się nad tragicznym wrześniem 1939 roku i zabrać swoich czytelników na pola bitew i do oblężonych, polskich miast. Książka świetnie ukazuje rzeczy, które na lekcjach historii były pomijane czy tylko zarysowane. Każdy słyszał o „dziwnej wojnie”, ale czy wiecie jakiej były jej powody oraz przebieg? Autor, przecież Brytyjczyk, krytycznie odnosi się do działań swojego kraju z początków wojny i jasno stwierdza: „nie zrobiliśmy wiele, aby pomóc Polsce”. Dodatkowo Moorhouse przytacza kilka ciekawych faktów. Wiedzieliście, że pierwsza wojenna operacja Niemiec miała miejsce jeszcze w sierpniu, i to na głębokim południu Polski? Dynamizm i balans między opisami żołnierskich bitew, a życiem cywilów – tak też mógłbym opisać książkę. Czyta się ją szybko, bez poczucia nudy. Na plus trzeba także zaliczyć galerię zdjęć dołączonych do tomu – to nie pierwsze zdjęcia, jakie wyskoczą na Wikipedii, ale starannie dobrane fotografie, których historia jest czasami wpleciona w tekst. Jeśli szukacie wojennej lektury, prezentu dla zapalonego historyka lub po prostu chcecie poczytać o naszym kraju z brytyjskiej perspektywy – jak najbardziej polecam! ***[Kaladin]***

LEONARDO VITTORIO ARENA, „SAMURAJE. TRIUMF I UPADEK JAPOŃSKICH WOJOWNIKÓW”



Autor opowiada około tysiącletnią historię samurajów w sposób dość specyficzny – bo każdy z rozdziałów to ważny okres w historii Japonii, opowiedziany z perspektywy konkretnej osoby. A tą jest zwykle jakiś ważny samuraj, siogun, daimyō, czy nawet... mistrz ceremonii herbacianej. Stąd dość dziwna mieszanka historycznych faktów i fabularyzowanej opowieści o losach owej postaci. To budziło we mnie jakiś wewnętrzny dyskomfort, bo ciągle nie wiedziałem, czy czytam jeszcze książkę popularno-naukową, czy już powieść o np. Musashim Miyamoto, osadzoną na tle historycznych wydarzeń. Autor, nie powiem, starał się nasycić swą książkę masą ciekawych faktów, o których zwykle podręczniki milczą. Np. słynny Musashi był, poza tym że fenomenalnym szermierzem, zwykłą fleją, unikającą kąpieli jak zarazy, więc ponoć łatwiej go było wyczuć, niż zobaczyć... Widzimy też, jak współcześni patrzyli na słynnych 46 roninów, którzy dokonali zemsty na pewnym arystokracie za śmierć swego pana. Dziś to powszechnie czczeni w Japonii bohaterowie, a wtedy ich czyn wzbudził bardzo mieszane uczucia i komentarze. Autor nie unika też dość drażliwego tematu, czyli związków homoseksualnych i pedofilskich, bardzo popularnych wśród samurajów (i ówczesnej arystokracji). Pokazuje też stopniową degenerację i upadek owej kasty.

Sam w sumie nie wiem co o tej książce sądzić. Bo z jednej strony jest niewątpliwie ciekawa, ale z drugiej – czytało mi się ją dość ciężko, jakoś nie mogłem wykrzesać z siebie entuzjazmu do tej lektury. Więc – polecam, ale i lojalnie ostrzegam, że możecie się od niej odbić. ***[Smuggler]***

KLASYKA/KSIĄŻKA

STEPHEN KING, „TO”

Łatka króla horroru, którą doczepia się z automatu wszędzie tam, gdzie lśni nazwisko Kinga, dziś już nieco wypłowiała. Nie wzięła się jednak znikąd, bo stary dobry King faktycznie był królem. Było to w czasach, gdy na ulicach Jerusalem grasowały wampiry („Miasteczko Salem”), amerykańską ziemię ogarnęła apokalipsa („Bastion”), koty i dzieci wracały z martwych („Smętarz dla zwierzaków”), a grupa dzieciaków z miasteczka Derry musiała zmierzyć się z TYM.

Głośna, podzielona na dwa rozdziały ekranizacja w reżyserii Muschiettiego (część pierwsza pobiła wszelkie możliwe rekordy, stając się najbardziej dochodowym horrorem w historii kina), była dla mnie wybornym pretekstem, by do oryginalnego tekstu wrócić po latach. Tytułowe TO jest bytem, który pokazuje się najczęściej w postaci klauna Pennywise'a. Najczęściej, gdyż TO uwielbia żerować na najgłębszych ludzkich lękach, więc równie dobrze może objawić się jako mumia, wilkołak lub dowolne inne monstrum, w zależności od tego, komu demonstruje swe oblicze. Dlatego też każdy, kto ma nieszczęście spotkać TO, przeżyje indywidualny, skrojony pod własne fobie koszmar.

King jest tu w szczytowej formie i robi to, w czym zawsze był bezkonkurencyjny – przedstawia życie małej społeczności, kluczy pośród wielu wątków, nie tracąc z oczu żadnego na dłużej, niż to konieczne. „To” jest więc opowieścią o grupie bohaterów, a nie jednym wybranym, a mistrz dodatkowo chwyta się kilku sprawdzonych patentów, spychając momentami grozę na boczny tor i snując wspaniałą opowieść o przyjaźni i potędze dziecięcej wyobraźni. Wyobraźni, której nie tracimy wraz z wiekiem, bo akcja rozrywa się na dwóch płaszczyznach czasowych, z czego tylko pierwsza odnosi się do lat młodzieńczych; kolejna opowiada o perypetiach bohaterów po latach, gdy mimo różnic i animozji ponownie muszą połączyć siły i raz jeszcze zmierzyć się z TYM.

Sam King swego czasu uważał tę powieść za słowo ostateczne w temacie horroru traktującego o potworach – miało to być jego finalne, najpełniejsze dzieło, barwny kalejdoskop i przegląd wszystkich możliwych strachów gnieżdżących się pod dziecięcym łóżkiem. Dziś wiemy, że w swych postanowieniach autor „Mrocznej Wieży” nie jest zbyt wytrwały (nieraz przecież odgrażał się, że kończy z pisaniem w ogóle, nie tylko z literaturą grozy), nie zmienia to jednak faktu, że w dorobku Kinga „To” jest jedną z najbardziej wielowarstwowych powieści, a jednocześnie spójną i skończoną. Jest też, całkiem przy okazji, lekturą pioruńsko dobrą i, mimo tysiąca stron z okładem(!), pochłania się ją w okamgnieniu. Jeśli więc nie wiesz, od czego zacząć przygodę z literaturą mistrza, szczerze polecam. (Jeśli zaś nie masz cierpliwości do powieści grubszych od cegły, spróbuj ze wspomnianym wcześniej „Smętarzem dla zwierzaków”). Gwarancja gęsiej skórki albo zwrot pieniędzy! ***[Siekiera]***

Ultraultrapanorama Samsunga

Samsung zapowiedział nową edycję swoich monitorów 32:9. Najbardziej wypasiony, Odyssey G9, ma mieć przekątną 49 cali. Poza kosmicznym wyglądem wynikającym z designu i dużej krzywizny matrycy 1000R zapewniać rozdzielczość 5120 x 1440 oraz zgodność z certyfikatem HDR1000. Co najistotniejsze, matryca QLED o czasie reakcji 1 ms ma odświeżać się z częstotliwością 240 Hz, monitor będzie też zgodny z technologiami FreeSync 2 i G-Sync. Cena nieznana – ale według plotek ma być poniżej 5 tys. zł. Jeśli tak, to jednym słowem: wow!

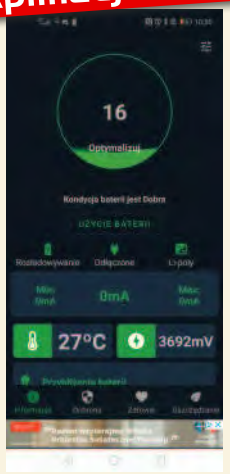
www.samsung.com

Niebiescy kontratakują?

To, że Intel dostał w zeszłym roku łupnia od AMD nikogo chyba nie dziwi. Nie jest też tajemnicą, że „niebiescy" borykają się z problemami produkcyjnymi – ale wygląda na to, że w tym roku w końcu coś się uda. Core i9-10900K, czyli następca niemal najmocniejszego obecnie konsumenckiego CPU Intela będzie miał 10 rdzeni i 20 wątków, przyrost mocy względem poprzednika zaś – zależnie od zastosowania – ma wynosić od 2 do 30%. Wielowątkowość zaś ma zawitać do wszystkich nowych procesorów Intela.

www.intel.com

Aplikacja miesiąca



BatteryGuru

Przyjemna w użyciu aplikacja, która pomaga zadbać o zdrowie baterii. Możemy sobie tutaj np. ustawić alarm, który powiadomi nas, gdy ogniwo rozładuje się poniżej określonego progu lub zostanie naładowane powyżej danej wartości. Standardowo to 15 i 80% – można jednak wprowadzić własne ograniczenia. Jest to istotne o tyle, że baterie w smartfonach nie lubią przeładowania lub zbytniego rozładowania – trzymając się tych wytycznych, przedłużymy żywotność baterii. Na podobnych zasadach możemy sobie ustawić alarmy dot. temperatury baterii. Mamy też ostrzeżenia o drenowaniu zasilania, raporty dot. zużycia energii, opcje oszczędzania, a także zestaw porad dotyczących kultury użytkowania telefonu tak, by posłużył jak najdłużej.

Cena: darmowe
Platforma: Android

AMD idzie za ciosem

O ile na rynku pecetów AMD dominuje, o tyle w przypadku laptopów to wciąż Intel jest górą. Na przestrzeni 2020 roku może się to jednak zmienić. Producent Ryzenów zaprezentował mobilne układy z serii Ryzen 4000. Wykorzystują one rdzenie Zen 2 oraz jednostki graficzne Vega, co przy produkcji w procesie technologicznym 7 nm ma zaowocować dużym wzrostem wydajności, szczególnie w zastosowaniach wielowątkowych. W grach również. Według AMD topowy Ryzen 7 4800H (8 rdzeni, 16 wątków, 2,9 GHz, w trybie boost do 4,2 GHz) przy TDP na poziomie 45 W będzie pod tym względem lepszy nie tylko od Core i7-9750H, ale również od... desktopowego i7-9700K. AMD wkrótce wprowadzi również do sprzedaży kartę graficzną Radeon RX 5600 XT, która będzie konkurować z GeForce'em 1660 Ti – ma być od wspomnianego nieco bardziej wydajna i kosztować 279 dolarów.

www.amd.com

Szybciej znaczy lepiej?

Przywidywaliśmy miesiąc temu – i trafiliśmy. Asus pochwalił się, że planuje wprowadzić do sprzedaży ekran ROG Swift 360. Monitor ten będzie miał odświeżanie obrazu na poziomie 360 Hz – najpewniej więc stanie się nowym guru rozgrywek esportowych. Nvidia – czyli w tym przypadku technologiczny partner Asusa – przy tej okazji stwierdziła, że przesiadka z 60 Hz na 120 Hz owocuje wzrostem efektywności gracza o 28%, z kolei podniesienie progu odświeżania do 240 Hz to kolejne 5%. Dorzucenie następnej „stodwudziestki" oznacza ponowny taki sam przyrost. Innymi słowy – gracze z nowymi monitrami będą mieć znaczną przewagę nad korzystającymi z tradycyjnych ekranów. Pożyjemy, zobaczymy. A póki co można się cieszyć, że pecety w wyścigu na megaherce w wyświetlaczach wkrótce zostawią z tyłu gamingowe laptopy.

pl.asus.com

Nowe na rynku

Huawei i-Fi WS5200 V2

To stosunkowo niedrogi router, którego spłaszczona obudowa sprawi, że może zmieścić się nawet w niewielkich wnękach. Sprzęt pracuje w pasmach 2,4 GHz oraz 5 GHz i jest zgodny ze standardem 802.11 ac MU-MIMO, zapewniając przepustowość do 1167 Mb/s. Za łączność przewodową odpowiadają cztery porty giabitowe, w tym jeden WAN, konfigurację ułatwia zaś towarzysząca urządzeniu aplikacja na telefony Android i iOS.

Cena: 190 zł
www.huawei.com

JBL Tune 220 TWS

Nowe słuchawki bezprzewodowe JBL zapewnią do 19 godzin pracy – z czego 3 przypadają na sprzęt, a reszta z pomocą etui ładującego. Korzystają z Bluetootha 5, a posłużą do słuchania muzyki, obsługi połączeń oraz pogawędek z asystentem Google'a. Producent chwali się również zastosowaniem 12 mm przetworników JBL pure BassSound, dzięki czemu doświadczymy wyjątkowo głębokiego brzmienia. Dostaniemy do wyboru również kilka wersji kolorystycznych.

Cena: 450 zł
www.jbl.com

Acer Predator Triton 300

To najtańszy z rodziny gamingowych laptopów Acera. Wyposażony jest w Intel Core i5 lub i7 dziewiątej generacji oraz kartę GForce GTX 1650. Smukła obudowa powstała z wykorzystaniem aluminium oraz tworzywa ABS, matryca w rozdzielczości Full HD ma z kolei przekątną 15,6 cala i charakteryzuje się częstotliwością odświeżania 144 Hz. Coś dla siebie znajdą również fani świecidełek: klawiaturę podzielono tu na cztery strefy podświetlane RGB. Ceny? Zależne od konfiguracji, najtańsza – ok. 4000 zł.

Cena: od 4000 zł
www.acer.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Asus ZenBook 14 UX434F

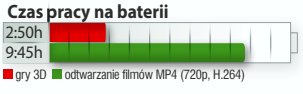
Cena: 4800 zł | Dostarczył: Asus | asus.com/pl

PARAMETRY • **Procesor:** Core i5-10210U, 4 x 1,6 GHz (Turbo do 4,2 GHz) • **Grafika:** Nvidia GeForce MX 250 2 GB GDDR5 • **Ekran:** IPS, 14 cali, 1920 x 1080, błyszcząca, dotykowa • **Pamięć:** 16 GB RAM (max 16 GB), SSD 512 GB • **Komunikacja:** HDMI, USB 3.1 Gen 2 typu C, USB 3.1 Gen 2 typu A, USB 2.0, czytnik kart microSD, mini-jack combo, WiFi 5, Bluetooth 5 • **Napęd optyczny:** brak • **Bateria:** 50 Wh, trzykomorowa, niewymienna • **Inne:** dodatkowy ekran w miejscu touchpada 5,65", 2160x1080 • **Wymiary:** 319 x 199 x 16,9 mm • **Waga:** 1,23 kg

Asus oswoił nas z tym, że szuka nowych pomysłów na touchpad w swoich laptopach. Wywoływany przyciskiem blok numeryczny, który za sprawą podświetlenia pojawiał się w miejscu gładzika, trafił do droższych modeli. Tym razem producent poszedł dalej: **w najnowszym ZenBooku w miejscu gładzika pojawił się… drugi ekran**. ScreenPad, bo tak producent nazwał to cudo, jest dodatkowym wyświetlaczem o przekątnej 5,65" – nawet przez system Windows jest rozpoznawany jako dodatkowy, pełnoprawny ekran. Możemy tam np. przeciągnąć okno programu, ustawić tapetę czy puścić odtwarzanie filmu. Tak po prostu. Oczywiście sterowanie kursorem myszki jest wówczas utrudnione – trzeba wywołać ten tryb działania, korzystając z przycisku na ekranie. Obraz wówczas się lekko przyciemni, my zaś będziemy mogli skorzystać ze ScreenPada w bardziej tradycyjny sposób. **Nic też nie stoi na przeszkodzie, by wyłączyć wyświetlacz i od początku posługiwać się nim jak standardowym gładzikiem.** Możemy też – co już nie powinno dziwić – wywołać blok klawiatury numerycznej.

Jeśli zaś chodzi o resztę ZenBook 14 UX434F jest ultrabookiem w formie, do której producent zdążył już nas przyzwyczaić. W obudowie typowej dla „trzynastek" za sprawą wąskich ramek zamknięto czternastocalowy ekran – sprawia to bardzo dobre wrażenie. Całość jest niewiele większa od kartki A4, co przy grubości 16,9 mm sprawia, że sprzęt z łatwością zmieści się do torby. W kwestii podzespołów źle nie jest – choć oczywiście trudno nazwać ZenBooka sprzętem do grania. Core i5-10210U i Nvidia GeForce MX 250 z 2 GB pamięci GDDR5 pozwalają na uruchamianie mniej wymagających tytułów. Na średnich detalach wyświetlanej grafiki zagramy w World of Tanks czy CS:GO ze średnią wydajnością przewyższającą 60 kl./s. Bardziej wymagające gry będą jednak sprawić problemy. Zresztą w takim przypadku daje się we znaki throttling – wydajność laptopa może spaść nawet o 18%. Minusem jest również brak ładowania przez USB-C – szkoda, że Asus wciąż korzysta z tradycyjnego gniazda. Pocieszające jest jednak to, że sama ładowarka bardziej przypomina te z telefonów komórkowych i jej waga jest w zasadzie pomijalna.

CZAS PRACY NA BATERII



T-ACTION POWER!

Ekran zamiast touchpada to miły dodatek.

To bez wątpienia interesujący sprzęt. Trzeba jednak pamiętać, że drugi ekran to tylko dodatek – do grubszej pracy lepiej przypiąć drugi, zewnętrzny wyświetlacz. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ świetny wygląd • dodatkowy wyświetlacz w miejscu pada • duży ekran w małej obudowie • wydajność pozwalająca na granie w mniej wymagające tytuły

– pod obciążeniem czuć throttling • tradycyjne gniazdo ładowania

OCENA 8

Intel Core i9-9990KS

Cena: 2600 zł | Dostarczył: Intel | www.intel.com

PARAMETRY • **Podstawka:** LGA1151 • **Taktowanie standardowe:** 4,0 GHz • **Maksymalne taktowanie (tryb Turbo):** 5,0 GHz + odblokowana możliwość O/C • **Liczba rdzeni/wątków:** 8/16 • **Obsługa pamięci:** DDR4 2666 MHz (maks. tryb dwukanałowy) • **Wbudowana karta graficzna:** UHD Graphics 630 • **Chłodzenie:** brak • **Zużycie energii (TDP):** 127 W

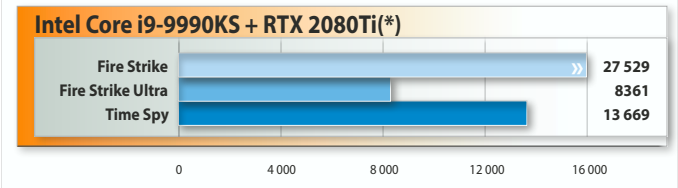
Nadzwyczajność Core i9-9900KS polega na tym, że oficjalnie **jest w stanie osiągnąć 5 GHz na wszystkich ośmiu rdzeniach**, podczas gdy pokazany rok wcześniej model 9900K tylko na dwóch. Druga różnica między tymi układami to **bazowe taktowanie podniesione z 3,6 na 4 GHz**. Te dwa fakty wpłynęły na to, że parametr TDP powędrował w górę o ponad 40% do 137 W; poza tym technologicznie mamy do czynienia z identycznymi CPU ze zintegrowaną kartą graficzną w wersji UHD Graphic 630 włącznie. 9900KS wygląda więc na jedyną możliwą odpowiedzią Intela na najszybsze Ryzeny z rodziny Zen 2 – przy czym ripostą dość ograniczoną, bo oferta ma charakter limitowany.

Patrząc od strony praktycznej: obie i9 współpracują z chipsetami Z370 i Z390, ale wersja KS wymaga solidniejszego chłodzenia. Z naszym zestawem AIO **temperatura nie przekroczyła 83°C**, ale mimo to **tylko chwilami częstotliwość pracy wszystkich rdzeni sięgała 5,0 GHz stabilizując się zazwyczaj na poziomie 4,8 GHz** – trzeba więc te pięć gigaherców traktować raczej jako swoisty chwyt marketingowy i pokaz możliwości niż faktyczny parametr.

Nie zmienia to jednak tego, że **wersja 9900KS we wszystkich testach aplikacyjnych jest lepsza niż 9900K** – różnice wynoszą od dwóch do pięciu procent. Nieco **inaczej jest w grach, bo lepsze wyniki raz stoją po stronie starszej wersji, a raz nowszej, przy czym praktycznie mieszczą się w granicach błędów pomiarowych**.

Jak więc sumarycznie ocenić tę specjalną ofertę Intela? Różnica wydajności względem bazowego procesora jest widoczna tylko częściowo: w grach mamy loterię. Dopłata względem 9900K to ponad 300 zł, a jeśli uwzględnimy 9900KF – 450 zł. Lepiej chyba te pieniądze dołożyć do budżetu na kartę graficzną. ■ **Tokamakk**

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



(*) Platforma testowa
Procesor (poza tym testem): Intel Core i7-8700K, **cooler:** SilentiumPC Navis Pro 240, **karta graficzna:** Gigabyte GeForce RTX 2080 Ti AORUS 11GB, **płyta główna:** Asus ROG Maximus XI Formula, **pamięć:** Kingston HyperX Predator RGB, 4 x 8 GB, 2933 MHz, CL15, **dyski:** Samsung 960 EVO 500 GB, Adata SU 650 480 GB Ultimate, **obudowa:** SilentiumPC Armis AR7 RGB, **zasilacz:** SilentiumPC Supremo FM2 Gold 750 W

PODSUMOWANIE

+ ogólnie bardzo wydajny procesor • jedyny oficjalnie dostępny układ z 5 GHz na wszystkich rdzeniach • lutowany odpromiennik ciepła • działa z płytami głównymi Z370 i Z390

– za duża dopłata względem i9-9900K • 5 GHz to raczej marketingowa sztuczka • nie ma żadnej nowej technologii, są to prostu selekcjonowane sztuki dobrze znanych układów • wymaga dobrego chłodzenia • limitowana dostępność

OCENA 8

Honor 9X

Cena: 900 zł | Dostarczył: Honor | www.hihonor.com

PARAMETRY • **System:** Android 9 • **Procesor:** Kirin 710F • **Grafika:** Mali G51-MP4 • **Ekran:** IPS, 6,59", 1080 x 2340 • **Pamięć:** 4GB RAM, 128 GB flash + czytnik microSDXC (do 512 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi ac, Bluetooth 4.2 • **Bateria:** 4000 mAh, niewymienna • **Aparat:** tył – 48 Mpix, szerokokątny 120 st. 8 Mpix, głębi 2 Mpix, przód – 16 Mpix, wysuwany • **Inne:** czujniki - akcelerometr, żyroskop, pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, czytnik linii papilarnych, GPS, A-GPS, Glonass, BDS, gniazdo słuchawkowe • **Wymiary:** 163x77x8,8 mm • **Waga:** 197 g

Dużo pamięci i niezły aparat w rozsądnej cenie.

Jest to telefon niewątpliwie inny niż wszystkie, bowiem jego przedni aparat jest ukryty w krawędzi obudowy i w razie potrzeby po prostu się wysuwa. Czego, nawiasem mówiąc, nie sposób przegapić – bo robi to dość… głośno. Z tyłu znajdziemy zestaw trzech aparatów. Standardowy już dla marki Honor główny ma rozdzielczość 48 Mpix i robi świetnej jakości zdjęcia przy dobrym oświetleniu. Jakość fotek, a już szczególnie ich ostrość spada wraz z ilością światła – chyba że posłużymy się trybem nocnym, który jednak wymaga kilku sekund zachowania nieruchomej pozycji. O wiele gorzej sprawuje się aparat szerokokątny – widać, że matryca ma ledwie 8 Mpix i nie radzi sobie, gdy focimy wieczorem. Całość uzupełnia sensor głębi. Koniec końców, **biorąc pod uwagę cenę, konfigurację foto trzeba zaliczyć do zalet sprzętu** – z powodzeniem wystarczy, by robić atrakcyjne foty na Instagrama.

To samo zresztą można powiedzieć o dużej ilości pamięci. **128 GB flasha i 4 GB RAM-u w smartfonie za mniej niż tysiąc złotych po prostu trzeba docenić**. Procesor z kolei to średniak, który w codziennych, mniej wymagających zastosowaniach z foceniem i okazjonalnym graniem radzi sobie bez większych problemów. Kłopoty mogą się pojawić dopiero, gdy zaczniemy korzystać z wielu aplikacji – konfiguracja Honora 9X sprawia, że w takich sytuacjach mogą pojawić się przycięcia, smartfon zaś, mówiąc kolokwialnie, zacznie przymulać i ubijać procesy w tle. Warto mieć jednak na uwadze, że to telefon, który nigdy nie miał konkurować z konstrukcjami z wyższej półki, będąc raczej propozycją dla tych, co szukają solidnego średniaka z multimedialnym zacięciem.

Minusem jest na pewno brak NFC, co dyskwalifikuje Honora 9X w oczach korzystających z płatności zbliżeniowych. Przydałby się już również Bluetooth „piątka". Braki te, jak i oszczędności poczynione na chipsecie, pozwoliły jednak zbić cenę do naprawdę ciekawego poziomu – a dodatkowo od niedawnej premiery telefon i tak zdążył już stanieć. Obecnie 9X można kupić za 900 zł, co – zważywszy na dużo pamięci oraz naprawdę niezły zestaw aparatów – jest propozycją nader atrakcyjną. ■ **Krigore**

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D | odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark Sling./S. Ext.	1192/882(*)
Geekbench 5 (single/multi)	323/1338(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ fajny wygląd • dużo pamięci • dobry zestaw aparatów... • w tym wysuwany przedni • całkiem atrakcyjna cena • duży ekran dobrej jakości

– brak NFC • wysuwanie przedniego aparatu wyraźnie słychać • przydałby się już jednak Bluetooth 5 • szerokokątny obiektyw nie zachwyca

OCENA 8

Razer Junglecat

Cena: 380 zł | Dostarczył: Razer | www.razer.com

PARAMETRY • **Kompatybilność:** Android 7.0 i wyższe, Windows 8.1 i wyższe • **Liczba przycisków:** 16 (w tym programowalnych: wszystkie) • **Gałki analogowe:** 2 • **D-pad:** 1 • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** Bluetooth LE • **Wibracja:** brak • **Czas pracy na baterii:** 100 h • **Inne:** możliwość przypięcia do obudowy telefonu (trzy w zestawie – Razer Phone 2, Huawei P30 Pro i Samsung Galaxy S10+), ładowanie USB-C, towarzysząca aplikacja Razer Gamepad • **Wymiary (bez obudowy telefonu):** 104 x 79 x 29 mm • **Waga:** 102 g

Wyraźna inspiracja Switchem widoczna jest na pierwszy rzut oka.

Coś dla tych, którzy chcą grać na smartfonach, ale odrzuca ich konieczność miziania ekranu. Junglecat jest kolejnym już mobilnym padem w ofercie Razera – tym razem jednak przybrał niecodzienną, przypominającą kontrolery Nintendo Switch, formę. Zestaw składa się z dwóch części: lewej z D-Padem i analogiem oraz prawej z czterema przyciskami i drugim analogiem. Ponadto każda z połówek ma po jednym bumperze i triggerze, oraz przycisk funkcyjny i włącznik. O pracy informują diody umieszczone na rogach, na dole zaś znajdują się porty USB-C. Z telefonem parujemy jedną, dowolną połówkę przy użyciu Bluetooth LE, druga nawiązuje połączenie z pierwszą bezpośrednio, korzystając z pasma 2,4 GHz. Oprócz kontrolerów w komplecie mamy plastikowy blok, który pozwala spiąć obydwie części razem. Alternatywnie można się posłużyć jedną z trzech obudów na smartfony, które również znajdziemy w pudełku. Są przeznaczone dla telefonów Razer Phone 2, Huawei P30 Pro i Samsung Galaxy S10+ – innych niestety nie ma, nie można też niczego dokupić osobno. Szkoda, że Razer nie pomyślał w tym przypadku o jakimś klipsie mocującym dla pozostałych modeli. W moim przypadku jednak telefon, którego używam, zmieścił się (wraz z okalającym go etui) do plastiku przeznaczonego dla Razer Phone'a 2 – mogłem więc swobodnie używać kompletu w bardzo wygodny sposób.

To właśnie wygoda w przypadku Junglecata jest chyba największą zaletą. Kontroler jest urządzeniem, które mieści się do większej kieszeni – nawet z wpiętą obudową i telefonem – i pozwala grać w wiele najpopularniejszych tytułów. Lista potwierdzonej przez Razera kompatybilności obejmuje ok. 350 pozycji i pokrywa się z listą Raiju Mobile. Można też próbować grać w inne gry – tutaj trzeba ręcznie stworzyć profil dla danego tytułu, konfigurując kontroler, lub posłużyć ekranową nakładką, która przekazuje akcje z kontrolera bezpośrednio na dotykowy ekran. Ten drugi sposób jest jednak niebezpieczny – w grach multi grozi to po prostu banem, o czym przekonałem się, próbując grać w ten sposób w Call of Duty Mobile.

W pozostałych przypadkach Junglecat sprawdzał się świetnie. Lag jest w zasadzie nieodczuwalny, kontroler zaś – bardzo responsywny. Wielkim plusem jest czas działania baterii – producent deklaruje 100 godzin, w praktyce zaś ładowałem go raz na tydzień. Energię jednak trzeba uzupełniać dla każdej części z osobna, co nie jest zbyt wygodne. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ świetne wrażenia z użytkowania • bardzo długi czas pracy na baterii • bardzo duża lista wspieranych gier • ładowanie przez USB-C • opcjonalne obudowy do telefonu...

– ...niestety tylko trzy • wysoka cena • obydwie części kontrolera trzeba ładować niezależnie od siebie

OCENA 8+

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Logitech G Pro X

Cena: 650 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitechg.com

PARAMETRY • Dodatkowe klawisze: brak **• Programowalne klawisze: 12 • Długość kabla: 180 cm • Sposób podłączenia: USB • Podstawka pod nadgarstki: brak • NKRO: pełny • Inne: indywidualne podświetlenie klawiszy ze schematami podświetlenia, wymienne przełączniki, makra, odpinany kabel, dwustopniowe nóżki • Wymiary: 361 x 153 x 34 mm • Waga: 0,98 kg**

Możliwość wymiany przełączników to unikatowa cecha klawiatury.

Klawiatura, która powstała z myślą o turniejach i częstym przewożeniu – co nie znaczy, że nie sprawdzi się na biurku gracza. Wprost przeciwnie – to ciekawy sprzęt, który pozwoli dostosować pracę klawiszy wedle potrzeb. Standardowo urządzenie kosztuje 650 zł i trafiło do sprzedaży z trzema rodzajami przełączników GX: brązowymi, czerwonymi i niebieskimi. Unikatową cechą urządzenia jest jednak możliwość ich wymiany wedle potrzeb. Po zdjęciu nakładki każdy przełącznik możemy w łatwy sposób wyciągnąć z obudowy, a następnie wymienić na inny. Jak się pewnie domyślacie, **dodatkowe komplety trzeba sobie kupić osobno**: każdy to koszt około 200 zł za zestaw w jednym kolorze.

Do redakcji trafiła klawiatura wyposażona w niebieskie „klikacze" oraz pudełko z czerwonymi przełącznikami o skoku liniowym – wystarczyło kilka chwil, by okolice WSAD i kursory przestały klikać. Czy jest to potrzebne? Cóż, kupując daną wersję klawiatury i tak wybieramy najbardziej nam pasujący model – opcję wymiany należy więc traktować jako przyjemny dodatek, dzięki któremu możemy zmienić charakterystykę pracy najczęściej używanych do grania klawiszy. Minusem w tym przypadku jest na pewno cena – komplet to niemal dziewięć stówek.

Sama klawiatura to z kolei **świetnie wykonany, dość klasyczny „mechanik" z indywidualnie podświetlanymi klawiszami**. Możemy zdecydować się na jeden z dostępnych schematów iluminacji, samemu ustawić kolory przycisków – co może dodatkowo pomóc wizualnie wyodrębnić wymienione przełączniki – bądź włączyć synchronizację podświetlenia z innymi peryferiami Logitecha. Ponadto dzięki oprogramowaniu G Hub przypiszemy dowolne funkcje do bloku klawiszy F, stworzymy rozbudowane makra oraz dostosujemy tryb gry, gdzie wybrane klawisze stają się nieaktywne.

Cieszy również odłączany kabel micro-USB, który znacząco ułatwia transport sprzętu, oraz dwustopniowe nóżki – w praktyce mamy więc trzy stopnie nachylenia do wyboru. Szkoda, że w komplecie nie dostajemy podstawki pod nadgarstki – z racji tego, że klawiaturę wyposażono w przełączniki o standardowym skoku, jej obecność na pewno podniosłaby komfort użytkowania. Inna sprawa, że nawet bez tego dodatkowego podparcia **klawiatura jest wygodna i szybka**. Klikające przełączniki świetnie sprawdzają się w pisaniu, liniowe – w graniu. Pewnie dlatego ostatecznie pod wszystkimi klawiszami w strefie WSAD w moim przypadku rozlała się czerwień. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ trzy wersje przełączników do wyboru... • ...oraz możliwość ich późniejszej wymiany• wysoka jakość wykonania • estetyczny wygląd

− brak podstawki pod nadgarstki •wysoka cena

OCENA 8

MSI Vigor GK50

Cena: 450 zł | Dostarczył: MSI | www.msi.com

PARAMETRY • Dodatkowe klawisze: brak **• Programowalne klawisze:** wszystkie **• Długość kabla:** 180 cm **• Sposób podłączenia:** USB **• Podstawka pod nadgarstki:** brak **• NKRO:** pełny **• Inne:** podświetlenie Mystic Light z profilami do wyboru i możliwością współpracy z innymi peryferiami, sterowanie funkcjami podświetlenia z poziomu klawiatury, makra, wymienne nakładki na klawisze Ctrl i Alt w zestawie **• Wymiary:** 435 x 141 x 34 mm **• Waga:** 0,7 kg

Coś dla szukających dobrej niskoprofilowej klawiatury mechanicznej. GK50 stworzono w oparciu o białe przełączniki Kailh Low Profile. Pracują z głośnym klikiem, punkt aktywacji to 1,5 mm, zaś całkowita długość skoku – 3 mm. Wrażenia z pisania? Świetne! To jedna z najprzyjemniejszych klawiatur, jakie miałem ostatnio na biurku – zarówno w przypadku pracy, jak i grania. Cieszy nienaganna forma: front to szczotkowane aluminium, wrażeń estetycznych dopełnia w pełni konfigurowalne, świetnie wyglądające indywidualne podświetlenie klawiszy RGB. Największa wada klawiatury nie jest związania jako tako ze sprzętem – to oprogramowanie. Niestety Dragon Center w dalszym ciągu jest wyjątkowo niestabilnym softem, który zwyczajnie co jakiś czas się zawiesza. A szkoda, bo pozwala skonfigurować nie tylko podświetlenie, ale i makra. Szczęście choć, że iluminację możemy kompleksowo dostosować, stosując kombinacje klawiszy – co jest już bezproblemowe. W porównaniu do standardowych konstrukcji jest to sprzęt zauważalnie droższy. Jednakże na tle samych klawiatur niskoprofilowych wypada już całkiem nieźle. Oszczędni powinni popatrzeć na turniejowego Modecoma Volcano Blade, który kosztuje ok. 160 zł mniej – Vigor jednak większy i lepszy. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ fajny wygląd • bogate możliwości podświetlenia • świetnie się na niej pisze... • ...i jeszcze lepiej gra

− niestabilne oprogramowanie • na tle standardowych „mechaników": cena

OCENA 8

uRage Exodus 900

Cena: 270 zł | Hama | urage.pl

PARAMETRY • Dodatkowe klawisze: sześć klawiszy makr, multimedialne i pokrętło głośności **• Programowalne klawisze:** wszystkie **• Długość kabla:** 180 cm **• Sposób podłączenia:** USB **• Podstawka pod nadgarstki:** tak **• NKRO:** pełny **• Inne:** podświetlenie RGB z profilami do sterowanie funkcjami podświetlenia z poziomu klawiatury, makra i pamięć na makra **• Wymiary:** 455 x 175 x 40 mm **• Waga:** 1,3 kg

Hama dotychczas kojarzyła się raczej z nieco budżetowymi akcesoriami komputerowymi, teraz firma stara się zmienić ten trend, przy zachowaniu przystępności cen. Jednym z pierwszych tego przykładów jest mechaniczna klawiatura uRage Exodus 900. Model dostarczony do redakcji wyposażony jest w brązowe przełączniki Outemu, które są – jak na mechaniki – dość ciche. Również opór stawiany przy wciskaniu jest w tym wypadku ledwie wyczuwalny. Jeśli tylko nie mamy nic przeciwko takiej charakterystyce pracy, Exodusowi nie można niczego zarzucić – to pełnowymiarowa, wygodna klawiatura, która posiada kilka opcji często niespotykanych w nawet dwukrotnie droższych odpowiednikach – mowa o podkładce pod nadgarstki oraz pokrętle głośności. Pierwsza dla mnie jest niezbędnym dodatkiem do klawiatury, druga miłą niespodzianką – nawet jeśli pokrętło, jak i reszta przycisków sterujących np. Spotify czasem wariowało. W 2020 roku nie mogło się także obejść bez pełnego NKRO oraz podświetlenia RGB, a w tej cenie nie mogę też przesadnie narzekać na materiały nieco gorszej jakości niż w klawiaturach za 600 złotych. Za te pieniądze to opcja warto uwagi. ■ **Ninho**

PODSUMOWANIE

+ podkładka pod nadgarstki • pokrętło głośności • przyciski multimedialne i makra • niezła cena

− pokrętłu głośności zdarza się wariować • całość z plastiku

OCENA 8

HyperX Cloud Orbit S

Cena: 1400 zł | Dostarczył: HyperX | www.hyperxgaming.pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 10 Hz – 50 kHz • **Przetworniki:** planarne 100 mm • **Długość kabla:** 3 m (USB-A – USB-C), 1,5 m (USB-C – USB-C), 1,2 m (mini-jack) • **Sposób podłączenia:** USB typu A, USB typu C, mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak, odpinany, na elastycznym wysięgniku • **Inne:** na muszli przycisk power, regulacja głośności słuchawek i mikrofonu, przycisk dźwięku 3D, mini-jack, port USB/ładowanie, wbudowany żyroskop, emulacja dźwięku przestrzennego • **Waga:** 368 g

PC ACTION POWER!

Wyjątkowe jakość dźwięku i możliwości.

To bardzo podobne do testowanych przez nas jakiś czas temu słuchawek Mobius marki Audeze – dość powiedzieć, że Cloud Orbit S powstał z wykorzystaniem technologii wspomnianego producenta. Pojawiły się jednak różnice. Nie ma tu modułu Bluetooth, ale za to cena jest znacząco niższa – jak dobrze poszukacie, to da się je kupić za nieco ponad 1300 zł. I tak drogo – powiecie. Fakt, ale **możliwości Cloud Orbit S urywają uszy – w pozytywnym tego określenia znaczeniu**. Planarne przetworniki sprawiają, że wrażenia z odsłuchu są niesamowite niezależnie czy gramy, czy czegoś słuchamy. W tym pierwszym przypadku sprawdzi się również wyśmienitej jakości wirtualizacja dźwięku – Cloud Orbit S są pod tym względem wręcz niezrównane. Aspekt ten zresztą wymaga szerszego omówienia, bo sprzęt działa tu w kilku trybach.

Cloud Orbit S mogą pracować jako zwyczajne stereo. Ciekawiej jednak robi się, gdy włączymy jeden z trzech trybów 3D. Pierwszy z nich to standardowa wirtualizacja dźwięku świetnej jakości. Największą zaletą słuchawek jest jednak fakt, że zostały wyposażone w mechanizm pozwalający na śledzenie pozycji głowy i dostosowywanie źródła wirtualnego dźwięku tak, żeby odgłosy dochodziły z określonego kierunku – efekt ten osiągniemy, korzystając z trybu 3D Manual. Po jego uruchomieniu słuchawki zapamiętują swoją pozycję, a następnie, gdy tylko się ruszymy, tak modyfikują dobiegające do nas odgłosy, żeby użytkownik miał wrażenie, że płyną one zawsze z tego samego miejsca. Innymi słowy – słuchawki symulują korzystanie z ustawionych przy komputerze głośników. Jeśli siedzimy przed ekranem komputera i potem odwrócimy się od niego, ustawiając się do monitora np. bokiem, Cloud Orbit S sprawią, że usłyszymy dźwięki właśnie od strony, gdzie stoi wyświetlacz. Efekt jest powalający.

Trzecim trybem działania sprzętu HyperX jest 3D Auto – tutaj zmieniając pozycję, usłyszymy, że źródło dźwięku pozostaje po naszej lewej lub prawej stronie. Po chwili jednak słuchawki automatycznie wprowadzają korektę i w sposób płynny same się wycentrują – ponownie będziemy więc mieli wrażenie, że odgłosy dobiegają z przodu. W trybach Auto i Manual możemy też to zrobić ręcznie, naciskając krótko przycisk 3D na lewej muszli (dłuższe jego przytrzymanie zmieni tryb działania sprzętu).

Słuchawki są świetnie pomyślane i wykonane, nie oszczędzono też na surowcach. Z obsługą wiążą się jednak dwa drobne minusy: gdy podłączymy je kablem mini-jack, musimy zadbać o naładowaną baterie – to ograniczenie wynikające z zastosowania przetworników planarnych. Drugą sprawą jest fakt, że ich włączenie i wyłączenie trochę trwa – trzeba wciskać przycisk power nawet ok. 10 sekund, co po prostu irytuje. Na koniec ważna rzecz: w sprzedaży jest również model HyperX Cloud Orbit – bez litery „S" na końcu. Od testowanego różni się tym, że jest pozbawiony technologii śledzenia ruchów głowy. Wszelako to przecież unikatowa cecha zestawu i moim zdaniem dla niecałych 200 zł oszczędności nie ma sensu się jej pozbywać. **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ wyśmienita jakość dźwięku • wyjątkowo dobry dźwięk przestrzenny • dobrze leżą na głowie • estetyczny wygląd • sterowanie gestami głowy w grach

– praca przez minijack wymaga naładowanej baterii • włączanie trwa • trochę toporna obsługa • cena

OCENA **8**

Sennheiser GSP 370

Cena: 800 zł | Dostarczył: Sennheiser | sennheiser.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** dynamiczne, brak danych dot. średnicy • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** dongle USB • **Wbudowany mikrofon:** tak, na podnoszonym pałąku • **Inne:** regulacja głośnościna prawej muszli, wyłączanie mikrofonu poprzez jego podniesienie, oprogramowanie Gaming Suite, bateria do 100 h • **Waga:** 285 g

Dopracowane, wygodne, świetnie grają.

Bez wątpienia bardzo dobry sprzęt. Za stylowym wyglądem idzie bardzo wysoki poziom komfortu: muszle są wygodne, nie uciskają, dłuższe sesje zaś nie skutkują nadmierną potliwością. Unikatową cechą konstrukcyjną jest wielkie pokrętło głośności na szczycie prawej muszli. Nawet nie przypuszczałem, jakie to wygodne, póki nie wróciłem do innego modelu z niewielką rolką niemalże schowaną w obudowie – co tu dużo mówić, to powinien być standard. Cieszy również **bardzo dobra jakość dźwięku – słuchawki nadają się tak do grania, jak i słuchania muzyki**, w tym drugim przypadku lepiej jednak wyłączyć dźwięk przestrzenny.

Gra się na nich wyśmienicie i bez lagów. Względem standardowych słuchawek z kablem opóźnienie wynosi ledwie 6 ms, co stawia zestaw Sennheisera w czołówce. To samo zresztą można powiedzieć o baterii – producent deklaruje 100 godzin żywotności i nie rzuca słów na wiatr: przez tydzień użytkowania nie ładowałem ich ani razu. Kwestią gustu jest stosunek do mikrofonu: Sennheiser postawił na dość sztywne ramię, które unosimy pionowo, gdy nie korzystamy z komunikacji głosowej. Osobiście wolę chyba mniejsze gabaryty i możliwość ukrycia ramienia w muszli – to jednak kwestia gustu, bo w przypadku GSP 370 jest funkcjonalnie i bez zarzutu pod względem jakości rejestrowanego dźwięku.

Gdyby jeszcze były nieco tańsze – osiem stów to suma znacząco wyższa choćby od wciąż niezrównanych pod względem stosunku jakości do ceny muszli Corsair HS70. Testowany przez nas model jest od nich lepszy – za różnicę w jakości musimy jednak głębiej sięgnąć do kieszeni. Patrząc jednak na same słuchawki, to trudno znaleźć znaczące wady – jest to z całą pewnością sprzęt godny polecenia. **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ bardzo dobra jakość dźwięku • dobre wykonanie • wygodne • bardzo fajne pokrętło regulacji głośności • niski lag

– wysoka cena • pokaźnych rozmiarów mikrofon

OCENA **8+**

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Genesis Xenon 770

Cena: 150 zł | Dostarczył: Genesis | genesis-zone.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 8 lub 14 (w tym programowalnych: 8 lub 14) plus rolka • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** Pixart PAW3327, do 10 200 dpi, 220 ips, 30 G • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** oprogramowanie Genesis, makra, pamięć na profile, kabel w oplocie, główne przełączniki Huano 20 mln kliknięć, wymienny boczny panel – 3 lub 9 przycisków • **Wymiary:** 128 x 69 x 39 mm • **Waga:** 110 g

Dwa w jednym za całkiem rozsądną cenę.

Myszki MMO mają to do siebie, że nie zawsze są wygodne w codziennym użytkowaniu. Można sobie z tym poradzić, decydując się na konstrukcje z wymiennymi panelami bocznymi: na co dzień taka myszka to zwykły gryzoń, w razie potrzeby jednak można łatwo sprawić, że będziemy mieli do dyspozycji o wiele więcej przycisków i szersze możliwości konfiguracji. Przykładem tego typu urządzenia jest choćby Razer Naga Trinity – swoje jednak kosztuje. Xenon 770 jest ponaddwukrotnie tańszy – a ma podobne możliwości.

W pudełku znajdziemy łącznie cztery panele: dwa na prawą i dwa na lewą stronę obudowy myszki. Te pierwsze różnią się wyprofilowaniem – jeden jest klasyczny, drugi z kolei z podparciem dla palca serdecznego. W obydwu opcjach jest wygodnie, choć do podpórki trzeba się trochę przyzwyczaić. Zdecydowanie ciekawiej jest z drugiej strony. Tutaj zależnie od preferencji w zasięgu kciuka będziemy mieć trzy lub dziewięć przycisków. Większa ich liczba jest zgrupowana trochę jak na klawiaturze numerycznej – choć przyciski są dość małe. Osoby o grubszych palcach będą się musiały przyzwyczaić. Alternatywą jest panel z trzema przyciskami – siłą rzeczy są one tu większe, problematyczny jednak może okazać się trzeci z nich, który jest zbyt daleko wypuszczony do przodu, przez co trudno go sięgnąć bez zmiany pozycji dłoni.

Jeśli chodzi o precyzję – nie mam zastrzeżeń. Wygląd? Ogólnie bryła jest trochę taka bez polotu. Zwraca uwagę jeden drobny minus: czuć lekką różnicę między pracą głównych klawiszy: lewy jest bardziej miękki. Uwagę za to przyciąga podświetlenie. Możemy tu dobrać kolorystykę i jeden z dziewięciu schematów iluminacji. Teoretycznie to trzy strefy: rolka, logo i biegnący dolną krawędzią pasek LED. W praktyce wspomniany rodzaj animacji świateł możemy włączyć tylko dla tego ostatniego, kolor pozostałych miejsc zaś wskazuje na wybraną czułość gryzonia – choć i w tym przypadku da radę ustawić barwę wedle preferencji w towarzyszącym urządzeniu oprogramowaniu. Genesis wciąż nie dorobił się wspólnego dla wszystkich urządzeń softu, wygląd okien konfiguracyjnych również nie stoi projektowo na najwyższym poziomie – ale jest funkcjonalnie.

Xenon 770 nie jest myszką pozbawioną drobnych wad – ale rekompensuje je stosunkowo niska, jak na możliwości, cena. Za 150 zł dostajemy uniwersalne i dobre urządzenie do grania. A to sprawia, że jest warta uwagi. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

➕ **wymienne panele z lewej i prawej strony myszki • klasyczny gryzoń lub MMO • atrakcyjna cena • dobra precyzja • fajne podświetlenie • wygodna**

➖ **w klasycznym panelu trzeci przycisk zbyt wysunięty do przodu • trochę nierówny skok głównych przycisków • ogólnie forma trochę tak bez polotu**

OCENA 8

Razer Viper Ultimate

Cena: 680 zł | Dostarczył: Razer | www.razer.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 8 (w tym programowalnych: 8) plus rolka (programowalna) • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Rodzaj sensora:** optyczny Focus+, maksymalnie 20 000 dpi, 650 ips, 50 G • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** dongle USB • **Inne:** optyczne główne przełączniki (70 mln kliknięć), przycisk zmiany dpi na spodzie, rozbudowane makra, zgodność z Synapse 3, regulowany LOD, podświetlane logo i przycisk dpi (RGB), symetryczna obudowa • **Wymiary:** 127 x 66 x 38 mm • **Waga:** 74 g

Barwa podświetlenie podstawki pokazuje stan baterii myszki.

Nie tak dawno temu Allor zachwycał się myszką Viper, a już mamy wersję Ultimate. Co – poza absurdalnym wzrostem ceny o 300 zł – się zmieniło? Przede wszystkim Razer pozbawił Żmiję ogona – w tym wydaniu sprzęt korzysta z bezprzewodowej technologii Hyperspeed i działa na baterii do 70 h. W razie potrzeby możemy go podładować, korzystając z niewielkiego postumentu – stacji dokującej, która dzięki magnesom i stykom chwyta gryzonia, przy okazji estetycznie go eksponując na biurku. Zmienił się również sensor – choć staremu rzecz jasna niczego nie brakowało. Myszka teraz ma czułość 20 tys. dpi i będzie działać bez zakłóceń nawet przy 16 m/s – czyli prędkości cztery raz większej od maksimum tego, co typowy gracz potrafi w emocjach wycisnąć na podkładce. Największy podziw budzi jednak co innego: waga. Pomimo braku kabla i konieczności zmieszczenia wewnątrz obudowy baterii, masa urządzenia wzrosła tu ledwie o pięć gramów. Sprawia, że **Viper Ultimate jest prawdopodobnie najlżejszą bezprzewodową myszką dla graczy.** Zapłacić przyjdzie jednak za to sporo – co znajduje odzwierciedlenie w ostatecznej nocie. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

➕ **estetyczna forma • bezprzewodowa • wyjątkowo lekka • jeszcze lepszy sensor • świetny software • wygodna stacja dokująca w zestawie**

➖ **cena... • dodatkowy przycisk dpi na spodzie nie każdego musi przekonywać**

OCENA 7

uRage Reaper 900 Morph

Cena: 180 zł | Dostarczył: Hama | pl.hama.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 8 (w tym programowalnych: 8) plus rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 1,7 m • **Rodzaj sensora:** optyczny PMW3389, maksymalnie 16 000 dpi, 400 ips, 50 G • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** główne przełączniki Omron (20 mln kliknięć), kabel w oplocie, makra, podświetlenie, wymienne boki • **Wymiary:** 122 x 83 x 41 mm • **Waga:** 103-117 g

Marka uRage to gałąź niemieckiej Hamy – producenta kojarzącego się raczej z tańszym sprzętem. Reaper 900 Morph próbuje jednak skusić bardziej wymagających użytkowników. Świadczy o tym choćby zastosowany sensor: PMW3389 należy do czołówki i w kwestii precyzji nie sposób tu dopatrzyć się uchybień. Trochę gorzej jednak jest z detalami i wykończeniem całości. Największy problem pojawił się... z osłonami ślizgaczy w postaci folii. Jedną zdjąłem bez najmniejszego problemu. Z pozostałymi poszło gorzej i skończyło się rysami na teflonie. Jeśli chodzi o obudowę, jest wygodna i wygląda nieźle, choć boczne przyciski są lekko niespasowane względem siebie – przesuwając palcem po ich linii, łatwo zahaczyć o krawędź między nimi i przypadkowo wcisnąć pierwszy. Klik głównych przełączników jest przyjemny, mysz zaś pokrywa fajny matowy plastik. Mamy też wymienne boki na magnetycznych zaczepach – tu możemy zdecydować się na tradycyjne wyprofilowanie lub „skrzydełka", które stanowią podparcie dla palców. Można również regulować wagę. Software pozwala na dostosowanie podświetlenia oraz nagrywanie makr, i to z uwzględnieniem znaków z klawiatury oraz interwałów. Co tu dużo mówić, to **dobra myszka – ale można jeszcze lepiej**. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

➕ **wymienne boki • wygodna • bardzo dobry sensor • regulowana waga • całkiem estetyczny wygląd...**

➖ **...no, może nie licząc bocznych przycisków • • problem ze zdjęciem osłon ze ślizgaczy**

OCENA 8

ROK 2019 PODSUMOWANIE

Cieszy się ze zmian: **Allor_pl**

Do końca dekady jeszcze dwanaście miesięcy, ale wygląda na to, że to właśnie zeszły rok był tym najbardziej doniosłym. Bo choć w przyszłym zobaczymy przynajmniej kilka wielkich premier, ich prekursorzy zostali już albo zaprezentowani w pełnej krasie albo przynajmniej pokazani jako prototypy. A efekty najważniejszych wydarzeń będziemy odczuwać jeszcze przez wiele lat.

3D W DŹWIĘKU

Niby symulacja przestrzeni to w przypadku audio nic nowego, ale w 2019 pojawiły się dwie nowe technologie, które każą ponownie przemyśleć, co można w tym temacie osiągnąć. Pierwsza to Super XFi Creative, dzięki której słuchawki brzmią jak dobre kolumny, nawet jeśli korzystasz ze smartfona. Co ważne, technologię tą zastosowano zarówno w słuchawkach, jak i zewnętrznej karcie dźwiękowej, która zadziała z dowolnym modelem dokanałowym, dousznym lub nausznym. Jeszcze dalej idą Audeze Mobius i HyperX Cloud Orbit, czyli słuchawki, które dzięki wbudowanemu żyroskopowi potrafią zakotwiczyć źródła dźwięku w przestrzeni. Wirtualne źródło dźwięku jest więc nieruchome niezależnie od pozycji głowy. Efekt jest dzięki temu jeszcze lepszy, niż w przypadku SXFi, choć póki co tylko w dwóch parach dość drogich słuchawek.

SKŁADANE EKRANY

Na razie w sprzedaży jest formalnie tylko jeden, Samsung Galaxy Fold. Ale prototypy kolejnych pokazało także Xiaomi czy Motorola, a nawet Microsoft. Oczywiście póki co jest koszmarnie drogo – ale wygląda na to, że fani dużych ekranów już niedługo będą mogli nosić przy sobie tablet składający się do rozmiarów smartfona. No chyba, że wybiorą model Motoroli, który wygląda jak stary telefon z klapką – tyle że z jednym ogromnie długim wyświetlaczem.

SPRZĘTOWY RAY TRACING

W dłuższej perspektywie **GeForce RTX to równie duża zmiana, co GeForce 256**, pierwsza karta, która potrafiła sama przeprowadzać część obliczeń związanych z generowaniem grafiki 3D. I choć na razie gier korzystających ze sprzętowego ray tracingu za wiele nie ma, te które są, aż nadto dobitnie pokazują, jak wielki wpływ ma to na realizm – i to zarówno w grach akcji pokroju Control, czy shooterach jak Metro (zwłaszcza DLC Two Colonels) czy najnowsze Call of Duty. A w kolejce jest jeszcze choćby Cyberpunk 2077 oraz Minecraft. Pytanie „czy to się przyjmie?" nie ma też sensu choćby z tego powodu, że technologia ta znajdzie się także w nowej generacji konsol.

LEKKIE JEST SZYBKIE

Wygląda na to, że po bezsensownym wyścigu na czułość sensorów (rekordziści przekroczyli 20 000 dpi, mimo iż w esporcie używa się najczęściej nie więcej niż 800 dpi) mamy dużo lepszy wyścig na jak najniższą wagę. Myszy przewodowe mają już poniżej 70 gramów (np. normalnie wyglądający Razer Viper – 69 g), a bezprzewodowe – zaledwie kilka gramów więcej (Viper Ultimate – 74 g). A skoro już przy szybkości jesteśmy – w końcu pojawiło się więcej niskoprofilowych klawiatur mechanicznych: to też o kilka milisekund krótszy czas reakcji.

GRY W ABONAMENCIE

Nie, nie chodzi wcale o premierę Google Stadia, bo to akurat jedna wielka porażka: lagi są większe niż na konsolach, jakość obrazu gorsza niż na Xboksie One X, a do tego gry trzeba sobie kupować, dodatkowo płacąc abonament za samą możliwość ich uruchomienia w chmurze Google'a. Generalnie jest więc gorzej niż u dowolnego z konkurentów, czy to od GeForce Now, czy od PlayStation Now czy wreszcie od Microsoft Project xCloud. Microsoft ma zresztą także abonament Xbox Game Pass Ultimate, w ramach którego ma się dostęp do ponad 100 gier, z czego większość jest już także w wersji PC.

AMD DAJE ŁUPNIA INTELOWI

Hegemonia Intela wydawała się niezagrożona – aż tu **Ryzeny serii 3000 pokazały, że można mieć i dużo rdzeni, i dobrą wydajność w grach, i względnie niskie ceny**. OK, jeśli masz RTX-a 2080 Ti, to Core i7-9700K jest nadal najlepszy, ale w niemal wszystkich pozostałych przypadkach to AMD jest górą. Na dokładkę zaś Intel co i rusz musi wydawać poprawki bezpieczeństwa, które jeszcze bardziej obniżają wydajność.

PŁYNNOŚĆ MA ZNACZENIE

W końcu przestano nam wciskać, że 30 fpsów wystarczy do wszystkiego. 2019 rok upłynął pod znakiem upowszechniania się ekranów wykraczających poza standardowe 60 klatek na sekundę. Mało tego! **Nvidia** w końcu dodała do swoich **GeForce'ów wsparcie dla Freesynca** (znanego również jako G-Sync Compatible). Jasne stało się również, że konsole nowej generacji zapewnią przynajmniej 60 fpsów, Microsoft zaś wprost mówi o 120 klatkach na sekundę. I co ważne, nowe telewizory będą potrafiły skorzystać z potencjału tych maszyn. Przyszłość więc będzie płynna, niezależnie od platformy!

WSZYSCY ŚLEDZĄ...

Google Assistant

Google, Apple, Amazon – okazuje się, że **swoich użytkowników po cichu podsłuchiwali wszyscy, którzy mają w ofercie asystentów**. Dopiero gdy sprawa wyszła na jaw, albo z tego (oficjalnie) całkiem zrezygnowano, albo pozwolono dokonać wyboru użytkownikom. Złudnego, bo na przykład Facebook i Google nadal śledzą użytkowników – nawet jeśli wyłączy się taką opcję. Co ciekawe, na razie nie przyłapano na tym chyba już tylko Chińczyków, mimo iż to oni są ponoć najgroźniejsi... A skoro już o zaufaniu mowa: wedle ostatniego badania reputacji, jaką cieszą się korporacje, na czele firm technologicznych stoi obecnie Microsoft, przegrywając wyłącznie z Roleksem, Lego, Disneyem i Adidasem, a zostawiając w tyle nie tylko Google'a czy Facebooka (który zresztą nie załapał się nawet do pierwszej setki), ale także Apple, Nintendo czy Sony.

CENY PAMIĘCI

W mijającym roku **potaniał zarówno RAM jak i – przede wszystkim – flash**. Dzięki temu dyski HDD trudno już obecnie polecać nawet w najtańszych konfiguracjach. Modele 1 TB SSD kosztują przecież poniżej 500 zł, a tyle wystarcza już nie tylko na system, ale także pokaźną bibliotekę gier. To świetna wiadomość, bo choć na fpsy to w większości wypadków nie wpływa, komfort użytkowania peceta z dyskiem SSD jest nieporównywalnie większy, niż gdy Windows siedzi sobie na talerzach. Z RAM-em sprawa też jest prosta – niby 16 GB to wcale nie minimum, ale przy obecnych cenach w mocniejszych maszynach do grania naprawdę warto postawić na 32 GB. Różnica w cenie to kilkaset złotych, ale za to mamy pewność, że po premierze nowej generacji konsol nie trzeba będzie biec do sklepu.

NOWE POMYSŁY NA NOTEBOOKI

Dotykowe ekrany to normalna sprawa (poza gamingowymi), wysokie odświeżanie w gamingowych – również. Ale pojawiły się także pierwsze modele z więcej niż jednym wyświetlaczem, w tym także czysto gamingowe (HP Omen X). Dla nie-graczy producenci mają natomiast cienkie i lekkie notebooki oraz tablety z Windowsem, korzystające jednak z procesorów ARM. Intel odpowiedział na nie Projektem Athena, bazującym na podobnych założeniach, czyli długo i lekko, ale przy wyższej wydajności. Jeśli natomiast ważniejsza jest przede wszystkim moc obliczeniowa, to można kupić modele RTX Studio o wydajności znanej dotychczas tylko z desktopów.

WOJNA HANDLOWA USA-CHINY

Wybuchła w 2019 roku i... końca nie widać. Na razie traci na tym głównie Huawei, który jednak i tak sprzedaje coraz więcej smartfonów – a niedługo najpewniej nie będzie w nich ani jednej części z USA. Jeśli problem nie zostanie rozwiązany, na dłuższą metę będziemy niestety musieli przygotować się na znaczny wzrost cen technologii, na początek tych związanych z 5G – choć na tym się pewnie nie skończy...

Wi Fi 6™ CERTIFIED

Na scenę wkroczył Wi-fi 6, wcześniej znany jako ax. To pierwszy standard łączności bezprzewodowej, który zapewnia równie niskie opóźnienia, co kabel Ethernet, a do tego jest niemal równie szybki. W praktyce... jest niewiele gorzej, bo pierwsze urządzenia faktycznie są tak dobre, jak je reklamują, ale na razie jest ich niewiele i są dość drogie – a by całość śmigała, potrzebny jest i router, i karta sieciowa zgodne z „szóstką". Najważniejsze jednak, że **przyszłość bez kabli w końcu wygląda sensownie** także z punktu widzenia graczy.

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

Hellou!
Witam w nowym, chudszym AR. Troszkę tu ciasnawo, no ale to wasza w sumie decyzja, nie moja. Chcecie trzech stron – to ruszcie się i skrobnijcie coś, bo nie wierzę, że nie macie NIC ciekawego/mądrego/głupiego do powiedzenia. A tymczasem zapraszam do lektury i mam nadzieję, że nie będziecie tylko konsumentami, ale i współtwórcami AR.

TRANS, MISIE I W OGÓLE

Dawno już do was nie pisałem, ale po przeczytaniu felietonu „Trans misja" („Transmisja"? „Trans Misja"?) postanowiłem się odezwać. Podejrzewam, że nie jako jedyny, ale o tym za chwilę. I, tak, wiem, od jego publikacji minęło już „troszkę czasu. Nieważne.

MrJedi: *Za karę spoliczkuj swoje skarpety plastrem szynki.*

Pierwsza rzecz, którą powiedzieć muszę: well done Papkin! Świetna robota. Fantastycznie rzetelny tekst, napisany z typowym dla Ciebie wyczuciem i szacunkiem dla drugiego człowieka, kimkolwiek by nie był, nie narzucający poglądów czy opinii autora czytelnikowi, poparty researchem a nawet konsultacjami z autorytetem spoza 'naszej' branży i, tak na dokładkę, pełniący funkcję edukacyjną w dość kontrowersyjnej dziedzinie. Piękna rzecz. Kochani, cenię wasze pismo ze względu na jakość, którą niezmiennie prezentujecie, kupuję CD-Action regularnie od ponad dwudziestu lat – a mimo to zaczynam sądzić, że się tu marnujesz, Papkinie.

A słowo – ciałem... :/

Wartym zauważenia jest fakt, że artykuł, autora którego tak bezwstydnie chwalę, dotyka kwestię budzącą kontrowersje, by nie rzec: drażliwą. Mnie samemu myślenie o osobach transpłciowych bez żadnych uprzedzeń nie przychodzi bez wysiłku, przyznaję. Być może dlatego, że nie znając nikogo takiego osobiście, poprzez media społecznościowe styczność mam jedynie z osobami obnoszącymi się ze swą odmiennością rażąco ostentacyjnie.

9kier: *Bo przecież osoby cis w ogóle się z niczym nie obnoszą ostentacyjnie, a już zwłaszcza że swoimi poglądami...*

A przecież na tle naszego, raczej nieco zacofanego społeczeństwa (co robią i mówią niektórzy jego przedstawiciele, i to nieraz ci znajdujący się na świeczniku, mający być autorytetami, przyprawia mnie o taką żenadę, a ostatnio nawet złość, że zupełnie przestałem śledzić krajową politykę.

MrJedi: *Żyjemy w czasach kryzysu autorytetu – dzisiaj może nim być każdy i czym ma bardziej ekstremalne poglądy i głośniej krzyczy, tym ma więcej zwolenników. Żeby się rozluźnić rób to samo, co Kaloryferowy – ćwicz mięśnie Kegla w samym krawacie.*

9kier: *Jedi, kryzys autorytetów jak najbardziej (swoją drogą, bardzo dobrze!), ale już druga część tego zdania to taka generalizacja, że nic, tylko pacnąć się w czoło otwartą dłonią.*

Wracając jednak do tematu, z pewnym rozbawieniem myślę o tym, jaką odpowiedź wywołał felieton ocierający się o kwestię tak delikatną. Biorąc pod uwagę tę drobną burzę wywołaną „upolitycznieniem" waszego pisma (przez co rozumiem tylko i wyłącznie wzrost ilości tekstów dotykających i przybliżających czytelnikowi sprawy świata realnego; nie twierdzę ani nie uważam, żebyście stali się tubą programową tego czy innego ugrupowania politycznego – to tak gwoli ścisłości) zgaduję, że po publikacji „Trans Misji" w tej szklaneczce musiało się znowu nieźle zagotować. Kolejna porcja listów domagających się mnie polityki na łamach? A ja mówię: więcej! Są też czytelnicy z zainteresowaniem pochłaniający takie teksty! Rozumiem, że nie każdy chce, by polityka czy moralność psuły mu eskapizm ale dopóty nasze medium nie dojrzeje dopóki developerzy i wydawcy, zwłaszcza ci najwięksi będą uciekać od poruszania spraw ważkich, dopóki rękami i nogami będą bronić się przed znajdywaniem jakichkolwiek nawiązań do spraw bieżących w swoich grach, jak czyni to np. Ubisoft. Wy zdajecie się podzielać ten pogląd i nie wygląda na to, byście mieli zamiar ulegać tego typu żądaniom (żadnej ze stron :D). W każdym razie tego, że krzykaczom nie ulegacie, a choć krytykę widzicie i odpowiadacie na nią to nie jesteście jej niewolnikami i trzymacie się swoich poglądów - tego chciałbym wam gorąco i serdecznie pogratulować.

MrJedi: *Wybacz, ale w pewnym sensie to żaden komplement. Problem polega właśnie na tym, że nie bardzo potrafimy zmieniać poglądów – my, ogólnie, jako ludzie. Uczy się nas od kołyski „prawd niepodważalnych" i ślepi jesteśmy na prawdę, zastępując ją „swoimi racjami" prawdę tylko udającymi. Potykamy się o fakty, wstajemy i brniemy dalej w swoje urojone poglądy. Nie dziw się zatem, że zetknięcie z innym punktem widzenia budzi w większości agresję, zamiast zastanowienie, analizę i w efekcie – rewizję dotychczasowych poglądów – mówię tu o podejściu naukowym.*

Osobiście mam cichą nadzieję, że teksty takie jak te o uchwałach Parlamentu Europejskiego, o ACTA, wpływie wojny handlowej USA z Chinami - że one nigdy nie znikną, a może nawet będzie się ich pojawiało więcej. Nawet jeśli do Wiejskiej nam najbliżej to wszystko co dzieje się na świecie może mieć wpływ na nasz kraj, mniejszy czy większy, pozytywny bądź negatywny. Poszerzanie horyzontów nikomu nie zaszkodzi i cieszy mnie, że próbujecie uświadamiać naszą grającą młodzież w tym względzie. Uważam was za źródło wiarygodne, bez którego pozostawaliby(śmy) na łasce plotek, memów i internetowych półprawd. Oby tak dalej!

PS Eufemizując: interpunkcja nie jest moją mocną stroną. Sorry!!

Eufemizując – nie kłamiesz. Zdecydowanie nie kłamiesz.

MrJedi: *Pochlebiasz nam na wyrost, ale dziękujemy.*

Piotr Ścigalski

PROPOZYCJA ZMIAN

Od pewnego czasu zauważyłem, że recenzje w czasopismach komputerowych, w tym w CDA, mają pewną niepożądaną cechę, którą określiłbym jako: nieadekwatność systemu recenzji do sposobu wyboru i zakupu gier. Należy bowiem stwierdzić, że recenzje, siłą rzeczy, dotyczą przeważnie nowych/najnowszych gier i pojawiają się wkrótce po ich wydaniu. Co więcej, recenzje są od siebie prawie zawsze całkowicie odrębne, brak jest mechanizmów „porównywania" gier z poszczególnych recenzji.

Jak natomiast przeciętny gracz kupuje gry? Zapewne: odpala steama lub inny podobny wynalazek i poszukuje w gatunku który akurat przyjdzie mu do głowy.

9kier: *Wątpię.*

Jeżeli przy wyborze gry chciałby się posiłkować recenzjami, musiałby zrobić „kwerendę" recenzji nawet z kilku ostatnich lat. Przecież nie zawsze kupuje się tylko gry najnowsze. Niejednokrotnie wręcz najciekawsze gry danego gatunku to nie produkcje z ostatniego roku czy dwóch. Nawet jeżeli udałoby się skompletować z poprzednich numerów CDA recenzje gier, nad wyborem których się zastanawiamy, to trudno porównać je między sobą. Jeszcze trudniej orzec, czy np. gra zrecenzowana jako świetna w 2015 roku zniosła próbę czasu i wciąż warto ją kupić?

Propozycja rozwiązania problemu? Oczywiście nowy dział w CD Action! (ile propozycji nowych działów w CDA dostajecie tygodniowo?). Wyobrażam to sobie jako coś zbliżonego do zestawienia/omówienia odpowiadającego na pytanie: co kupić jeżeli szukam danego gatunku gry? Zapewne każdy doświadczony znawca rynku gier komputerowych jest w stanie skutecznie udzielić tego typu porady. Co więcej jestem przekonany, że na szczytach list wciąż królowałyby gry nie najnowsze, ale takie które zniosły próbę czasu i dalej są uznawane za topowe w swojej klasie. Oczywiście ocena jest jak najbardziej subiektywna, ale wartościowa i widziałbym ten dział uzupełniany np. „dobrymi radami" w stylu: „w gatunku X wciąż najlepiej się sprzedaje gra Y, ale z nowości spróbujcie Z". W ten sposób np. odpowiedź na pytanie „Jakiego hack'n slasha kupić w grudniu 2019?" brzmiałaby pewnie: jedni cały czas grają w Diablo III a inni tylko Path of exile i jest jeszcze np. Last Epoch ale moim zdaniem nie tak dobre" :)

Wydaje mi się, że tak zagregowanych informacji nie wyciągnie się z samych recenzji najnowszych gier. Zaproponowane rozwiązanie wydaje się bardziej pasować do niejako naturalnego procesu wyboru gier. Porównując to do zakupu samochodu, jeżeli chcę kupić samochód dla siebie to nie koniecznie czytam pisma motoryzacyjne gdzie są opisy topowych najnowszych modeli, ale raczej pytam doświadczonych kierowców „czym się jeździ" i co się sprawdza w praktyce. Jednocześnie jeżeli dział „porad zakupowych" byłby stosownie rozbudowany, pozwoliłby graczom na poszerzanie obszaru zainteresowań, odkrywanie nowych gier z gatunków które lubią, albo przeciwnie z gatunków, których nigdy nie próbowali.

Jestem pewien że gracze z przyjemnością powitaliby taki dział z poradami. Mnie osobiście brakowało go w ostatni black friday kiedy po wieloletniej przerwie od serii Call of Duty próbowałem wybrać „najlepszą część" do powrotu do serii... i co zrobić droga redakcjo kiedy World at war z 2008 r. ma dużo lepsze oceny na steamie niż WWII z 2017?

Ryba

9kier: *Jasne, piszmy w ograniczonym liczbą stron czasopiśmie w kółko o tych samych grach, mimo że interesujących tytułów jest więcej, niż jesteśmy w stanie pomieścić. Jestem przekonana, że po odjęciu od objętości magazynu takiego działu oraz recenzji i zapowiedzi gier AAA zostanie mnóstwo miejsca na faktycznie interesujące rzeczy. ;)*

Z pewnym przerażeniem czytam takie propozycje bo od razu widzę ZYLION rozmaitych problemów i trylion listów z pretensjami „jak mogliście dać takiego rzęcha jak X a pominąć tak cudowną grę jak Y" (i odwrotnie, bo na bank to, co ktoś uzna za genialne, drugi skrytykuje). Z drugiej strony można by, faktycznie, stworzyć coś w rodzaju „Kanonu gier" z danego gatunku, aktualizowanego co roku, zawierającego najlepsze w danym gatunku gry (przy czym „najlepsze" rozumiałbym raczej „godne uwagi, warte zagrania". Ale nie kanonu „redakcyjnego", bo wtedy my się pozabijamy, ale w stylu „X poleca [jego] zdaniem najlepsze gry RPG/symulacje/shootery". Co wy na to?

LIST NIEMIŁOSNY

Otwieram tradycyjny, papierowy list. Staranne pismo. „Aha – myślę – na 99% znów coś od jakiegoś więźnia". (9 na 10 papierowych listów, jakie dostaję, do tego starannie napisanych, ma stempel ZK na kopercie, serio!). Ale potem widzę, że to raczej taki damsko-dziewczęcy styl kaligrafii, z kunsztownymi zawijasami, które postaram się tu oddać specjalnym krojem pisma. No i czytam...

Zawiodłam się na tobie, Smuggler. Musisz wybaczyć mi żal, który wylewa się z tego listu

ale niestety go nie powściągnę. Inaczej nie zrozumiesz co czuję. Niewiele jest osób, które mogę określić jako autorytety, z pewnością nie jest łatwo nimi być w obecnej dobie inwigilacji i fake newsów. Prawdziwie przyzwoity, ale i sławny człowiek, wkładający duszę i serce w edukowanie i motywowanie innych do poprawy, to prawdziwy skarb. Nie muszę chyba wspominać, że za taką osobę cię uważałam? Od pierwszych peanów, które z pomocą słownika skomponowaliśmy z bratem jeszcze w podstawówce – to już ubiegłe tysiąclecie... Szczęśliwie nasze wypociny nigdy nie doczekały się publikacji. Skok w science-fiction i w fabuły bardziej skomplikowane niż Doom, miłość do Mass Effecta, którą podzielam, Świat Dysku, próbę zrozumienia czym jest Ubik... to wszystko zaczęło się od stron CD-Action. Moim niespełnionym marzeniem było odwiedzenie redakcji, ale nigdy się nie odważyłam...

Nie będę chyba jedyną, którą poruszyło twe wyznanie i to bynajmniej nie pozytywnie. Spodziewam się, że mój list będzie jednym z wielu ale mimo to nie mogę milczeć. Żeby NIE WIEDZIEĆ JAK SIĘ PRAWIDŁOWO WIESZA PAPIER TOALETOWY? Smugglerze, naprawdę? Z wyrazami rozczarowania...

Viv C.

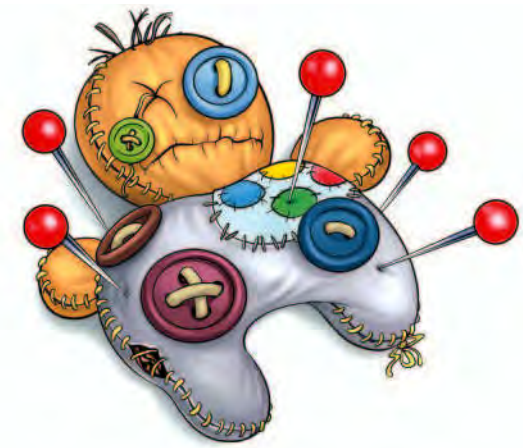
To tylko przypomnę, że chodziło o Szpile, gdzie nabijałem się z moda do Fallouta, który sprawiał, że papier toaletowy w kibelku mógł wisieć taśmą OD ściany, a nie przy ścianie. I nadal podtrzymuję swą opinię, że to właściwy (taśma przy ścianie!) sposób wieszania srajtaśmy, dziękując przy okazji za najpiękniejszy list w tak – ehm – gównianej sprawie w historii AR. 😊

9kier: *Akurat w kwestii wieszania papieru zdania nie mam. Są inne, ważniejsze kwestie: czy jeśli robię kanapkę z serem i szynką, to daję na samą górę szynkę czy ser?*

Oczywiście, że serz, a można w ogóle inaczej?! (Czekam na potępienie ze strony wegetarian, że szynka; i wegan, że ser).

NA LISTY ODPOWIADAŁ
KWARTET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR. JEDI & 9KIER & MAC ABRA

Zilustrował Marek Lenc



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Ekranizacja serii Uncharted znów się obsunie, a to dlatego, że zmienił się reżyser filmu. Szósty raz... Nazwisko nowego oraz aktualna data premiery są jak na razie – „nieodkryte".

Żałoba w pirackim świecie, gdyż jeden z testerów cracków Denuvo udostępnił niezabezpieczony (brak szyfrowania pliku) crack w internecie. I tym samym Denuvo może poprawić swój program tak, by dotychczasowe metody jego obejścia (ich odkrycie zajęło piratom kilka lat) przestały działać. „Oburzające jest skorzystanie bez naszej zgody z efektu naszej ciężkiej wielomiesięcznej pracy. To kradzież własności intelektualnej i naruszenie praw autorskich, przyniesie nam w efekcie ogromne straty finansowe i postawi pod znakiem zapytania sens tworzenia kolejnych wersji", oświadczył rzecznik piratów.

Chiński rząd zarzuca koncernom Xiaomi i Tencent nielegalne gromadzenie danych osobowych Chińczyków. Ciekawe czy chodzi tu o to, że gromadzą, czy o to, że się nie chcą nimi z rządem dzielić?

Producenci filmu „Koty" po miażdżących recenzjach ich dzieła, wytykających m.in. bardzo niechlujnie zrealizowane efekty specjalnie, rozesłali do kin poprawioną wersję filmu (tzn. z ulepszonym CGI). Dożyliśmy takich czasów, że filmy patchują jak gry...

Luis Vuitton uszył kolekcje ubrań dla nastolatków inspirowanych grą League of Legends. Są chętni na koszulkę za 1000 dolarów, albo czapkę za jakieś 750? A co powiecie o „nerce" za... 7000 zł?! Kiedyś się żartowało (acz to dość czarny humor), że chyba trzeba będzie sprzedać nerkę, żeby sobie jakiś gamingowy gadżet kupić. Teraz faktycznie aby kupić nerkę, trzeba będzie sprzedać nerkę.

"Skoro Vuitton może zarabiać na graczach, to my nie?", zachnęli się marketingowcy Pumy i stworzyli... gamingowe buty. Wedle ich deklaracji model Active Gaming Footwear ma zapewnić komfort oraz maksymalną poprawę wydajności podczas rozgrywki. Ceny nawet wolimy nie sprawdzać, bo z wrażenia pewnie musielibyśmy użyć gamingowych pieluchomajtek. Nawiasem mówiąc, owe pieluszki byłyby chyba dla graczy sporo sensowniejsze niż takie buty.

Międzynarodowa Unia Astronomiczna: Hej, Polacy, wybierzcie w plebiscycie nazwę dla jednej gwiazdy i jej planety. Oto kilka propozycji...
Polacy: OK, wybieramy z nich zatem ten zestaw - Geralt i Ciri.
MUA: Dziękujemy za oddanie głosów i wybór. Zatem oficjalnie nadajemy tym obiektom nazwy Solaris i Pirx.
Polacy: Co jest?!
Geralt: Zaraza...
MUA: ¯_(ツ)_/¯
Sapkowski: Ten plebiscyt nadrobił mi sporo smrodu i gówna!
Lem nadal nie żyje, więc się nie zdenerwuje, że Solaris – nazwę planety z jego powieści – nadano gwieździe, a Pirx – prawdziwa gwiazda wśród pilotów – to planeta.

Fallout 76. Modderzy, mając dość czekania na realizację obietnic przez Bethesdę, sami dodali do gry enpeców. Po czym wiadomo, że to robota modderów? Bo postacie niezależne funkcjonują jak trzeba, a w kodzie gry nie pojawiły się żadne nowe, wprowadzone przy tej okazji, błędy. À propos błędów... Okazuje się, że na oficjalnych serwerach hakerzy mogą bez problemu okradać graczy z ekwipunku.

W związku z ujawnieniem parametrów i wyglądu nowej konsoli szef działu gier w Microsofcie, Phil Spencer, stwierdził, że konsole powinny służyć tylko do grania. Pamiętając, że ich poprzednia konsola lansowana była jako multimedialny kombajn do wszystkiego, to niewątpliwe krok we właściwym kierunku. Przy premierze kolejnej generacji konsoli za pięć kolejnych lat Microsoft dojdzie zapewne do wniosku, że fajnie by było promować konsolę do grania superatrakcyjnymi grami na wyłączność. Trzymamy kciuki za ten kierunek ewolucji i mam nadzieję, że dożyjemy owych pięknych czasów.

Finalna nazwa nowej konsoli Microsoftu ma zdaniem Phila Spencera odzwierciedlać jej możliwości. „Chcemy, by nazwy naszych produktów pokazały, jakie są możliwości tych urządzeń czy usług". I proszę, oto przed wami „Xbox Series X". Do tego design przypominający osłonięty siatką wylot przewodu wentylacyjnego. Im dłużej się nad tym zastanawiam, tym bardziej słyszę w gdzieś w tle temat z „X-Files"...

Sony wykombinowało patent pozwalający zamienić każdą grę w trybie single na co-op. Otóż jedną postacią mogłoby sterować do czterech ludzi, a każdy odpowiadały za jej inne akcje (poruszanie, celowanie, strzelanie itd.). Uważam, że to świetna metoda, by każdą grę z dowolnego gatunku szybko przekształcić w bijatykę – pomiędzy graczami sterującymi jedną postacią. Swoją drogą to musi być fascynujące – wyobrażacie sobie grę w Wiedźmina, gdzie odpowiadacie tylko za podnoszenie itemków? No, ja też nie.

PlayWay robi symulator... Jezusa. Jesteśmy pod wrażeniem ich marketingu, bo gry jeszcze nie ma, a już od bardzo dawna jest bardzo obszerna i szczegółowa solucja, i to w wielu językach. Ale i tak mamy kilka pytań względem technikaliów – czy będziemy mieli więcej niż jedno życie? Podobno w multi na respawn trzeba będzie czekać aż trzy dni? Czy będzie tam można wbić cheata na godmode?

Po premierze Google Stadia sejsmolodzy zarejestrowali niewielkie wstrząsy z epicentrum w okolicach Tokio i Redmond. Po szczegółowej analizie danych okazało się, że to producentom konsol kamień spadł z serca. ***[Smuggler]***

Czy to cena mieszkania? Nie, za tę kwotę „chodzi" najbardziej wypasiona konfiguracja nowego Mac Pro. Tylko pamiętajcie, aby odłożyć jeszcze z 30 tys. na monitor i z 5 tys. na rozmaite dodatki. PS To coś ma 1,5 TB RAM. Krótko mówiąc, można na tym odpalić ze dwie przeglądarki Chrome'a naraz i nadal jest jeszcze trochę pamięci. Poczekam zatem na black friday i z chęcią kupię. Tylko najpierw sprzedam nerkę Vuittona.

ZAPRENUMERUJ CD-ACTION

13 KOLEJNYCH WYDAŃ W CENIE 11

TYLKO 120 ZŁ

Oferta ważna do 10 lutego 2020 r.

Aby zamówić prenumaratę, zeskanuj kod lub wejdź na http://prenumerata.bauer.pl

KONTAKT e-mailem: **prenumerata@bauer.pl**
telefonicznie: **67 354 16 05, 67 210 86 05**

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi wydawnictwo Bauer. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 67 354 16 05 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci dostać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.

Uwaga, klucz aktywacyjny pełnej wersji gry Through the Woods w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 9 marca 2020, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

Póki słońce na niebie...

...nie musimy się niczego bać.

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

PEŁNA WERSJA GRY EN

THROUGH THE WOODS

HORROR • MITOLOGIA • PRZYGODOWA

16

PRODUCENT: ANTAGONIST
MULTI: BRAK
WIN 7/8/8.1/10, INTEL DUAL-CORE 2,8 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 760, DIRECTX 11

Through the Woods to gra przygodowa, w której będziecie się bać wykonać kolejny krok. Debiutancki twór studia Antagonist przenosi gracza do lasu w Norwegii – gdzieś pośrodku pustkowia. Developerom udało się stworzyć gęstą, trzymającą w napięciu atmosferę zagrożenia. Główna bohaterka podczas pobytu w lesie doznała traumy, którą teraz stara się przezwyciężyć podczas sesji z psychologiem. Dzięki takiemu zabiegowi, twórcy mogli pozwolić sobie na niekonwencjonalne sposoby straszenia – większość rozgrywki ma miejsce w nocy, a choć kobieta posiada latarkę, to jej używanie przyciąga potwory, wobec których jest bezbronna. Jeśli zgasimy jedyne źródło światła, nasza widoczność pozostaje ograniczona, a jedynym sposobem na wykrycie niebezpieczeństwa pozostaje wytężenie słuchu. Skradamy się, kiedy trzeba uciekamy, a pomiędzy tymi sekwencjami odkrywamy tajemnice lasu i rozwiązujemy zagadki logiczne. Choć nie jest to produkcja dla osób o słabych nerwach, to każdy doceni oprawę graficzną, a przede wszystkim, podkreślającą grozę położenia bohaterki, muzykę.

MAGAZYN PRZYGOTOWAŁA
Redakcja Tech
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny Tech: Adam Chabiński
Zastępca redaktora naczelnego Tech: Michał Kuszewski
Redaktor prowadzący CD-Action: Michał Kuszewski
Zespół redakcyjny: Krzysztof Freudenberger, Grzegorz Karaś, Paula Jeziorska, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Jerzy Poprawa
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Biel, Jakub Jarosz, Rafał Fluderski, Krzysztof Kempski, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Jacek Smoliński, Witold Tłuchowski, Mateusz Witczak
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki

Opracowanie graficzne: Krzysztof Freudenberger, Beata Haratym
Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata: tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy:
Beata Bartczak, tel. 692 440 131
Michał Lisowski, tel. 600 488 710
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
https://bauer.pl/reklama/

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916

KLUCZ AKTYWACYJNY
gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

codex of VICTORY

PEŁNA WERSJA GRY EN

SF • STRATEGICZNA • KOSMOS

- PRODUCENT: INO-CO PLUS
- MULTI: JEST
- WIN VISTA/7/8/8.1/10, INTEL CORE 2 DUO 2,0 GHZ/AMD ATHLON 64 X2 4600+, 2 GB RAM, KARTA GRAFICZNA Z 512 MB VRAM, DIRECTX 9

Wraz z rozwojem techniki i postępującym podbojem kosmosu doszło do rozłamu ludzkości. Część społeczeństwa zaufała cybernetycznym wszczepom i przekształciła się w Augamentów. To wokół konfliktu ludzi i nowej rasy kręci się fabuła gry. W trybie dla jednego gracza stajemy po stronie ludzi, którzy na kolejnych planetach (tych jest ponad 20!) starają się odeprzeć ataki Augamentów. Rozbudowujemy więc podziemną infrastrukturę – w czasie rzeczywistym – a następnie walczymy z najeźdźcą – już w trybie turowym. O ile single player na wystarczyć na około 20 godzin, to dodatkową zabawę przyniesie tryb dla wielu graczy, w którym najpierw budujemy naszą armię, a następnie wystawiamy ją przeciwko innym. Za Codex of Victory stoją doświadczeni developerzy, mający na swoim koncie choćby Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim czy serię Warlock.

Uwaga, klucz aktywacyjny pełnej wersji gry Codex of Victory w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 9 marca 2020, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

REKLAMACJE tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl • Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje

ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ.

UWAGA!
Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie zwykle widnieje informacja, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 9 marca 2020.

Through the Woods © 2018 1C Company. Developed by Antagonist AS. All rights reserved.
Codex of Victory © 2017 1C Company. Developed by Ino-Co Plus. © 2017 AKPublish Pty Ltd. All rights reserved. Codex of Victory is a registered trademark of AKPublish Pty Ltd. Unity® is a trademark or registered trademark of Unity Technologies in the United States of America and elsewhere. Unity® software © 2017 Unity Technologies. All rights reserved.

POLECA to&owoTV

NETFILM

PONAD 140 SERIALI I FILMÓW

NETFLIX | HBO GO | PRIME VIDEO | APPLE TV+

OBEJRZELIŚMY, OCENILIŚMY, REKOMENDUJEMY NAJLEPSZE

JEDYNY TAKI MAGAZYN!

PREMIERY
Zapowiedzi i opisy największych hitów

CO WARTO ZOBACZYĆ
Recenzje najgłośniejszych filmów i seriali

POLECAMY
Komedia, dramat, sensacja, horror i jeszcze więcej...

ZA KULISAMI
Twórcy, bohaterowie, niezwykłe historie związane z serialami

DOSTĘPNY W DOBRYCH PUNKTACH SPRZEDAŻY PRASY

ORAZ NA prenumerata.bauer.pl – zamów to wydanie lub półroczną prenumeratę

gmaster.iiyama.com

BLACK HAWK™

GOLD PHOENIX™

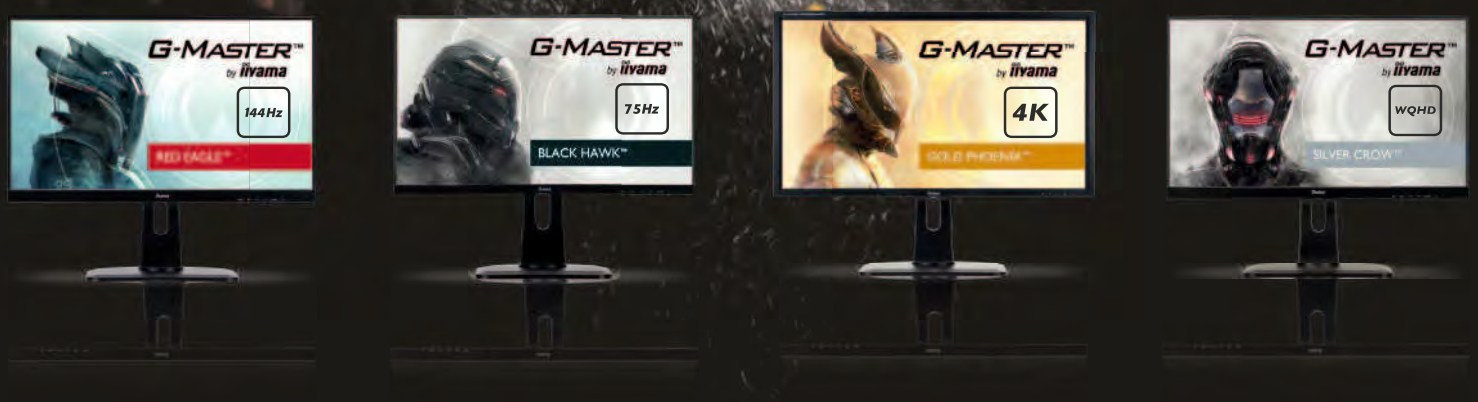
RED EAGLE™

SILVER CROW™

G-MASTER™

#MONITORS4GAMERS

by iiyama

JOIN THE G-MASTER SQUAD!

RED EAGLE™ | BLACK HAWK™ | GOLD PHOENIX™ | SILVER CROW™